
LE N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC
joystick
NUMÉRO 89 • JANVIER 1998
www.joystick.fr
joystick NUMÉRO 89 • 38 F
WING COMMANDER PROPHECY • RED BARON II • joystick 89 JANVIER 1998 • 38 F • 3DFX 2 • MODEMS • C'EST REPARTI !
LES TESTS DE L'AN NOUVEAU
Wing Commander Prophecy
Longbow 2
Quake 2
Worms 2
& Red Baron II...
L'ANNÉE DU MATOS
3Dfx 2
première impression
Quel modem choisir ?
LES REPORTAGES DU NOUVEL AN
Jedi Knight : M.O.T.S.
Interstate '76 Nitro Pack
MAX II, BattleZone...
T 2788 - 89 - 38,00 F
NUMÉRO 89 • JANVIER 1998 • 38 F • BELGIQUE 250 FB • SUISSE 11 FS • CANADA 9,95 $ • PORTUGAL CONT. 1350 ESC. • ANTILLES/GUYANE 45 F • RÉUNION 55 F • MAROC 75 DH

# TOMB RAIDER II™

STARRING
LARA CROFT

DANS LA LIMITE
DES STOCKS DISPONIBLES







OPTION




PETER'S PLANE

# ON PEUT ETRE LA PLUS TURBULENTE, ET AVOIR QUAND MEME LES MEILLEURES NOTES !









**CD CONSOLES : 6/6** 

Tomb Raider II est un petit bijou.
Tout est ici réuni pour nous combler !

**CONSOLES + : 95%** 

Un achat indispensable pour Noël.
Ce second volet, à la durée de vie exceptionnelle, est encore plus beau et prenant que le premier.

**PLAYER ONE : 95%** 

Cette fois-ci on en est sûr, Tomb Raider II est bel et bien la bombe annoncée !

**PLAYMAG : 19/20** Core Design à tout simplement pondu le CHEF D'OEUVRE que tout le monde attendait... l'un des meilleurs jeux de la PlayStation.

**PLAYSTATION MAGAZINE : 9/10** Lara nous revient plus belle que jamais pour 18 niveaux d'une aventure hors du commun.

**TOTAL PLAY : 9/10** 

Considéré à juste titre comme le jeu le plus attendu de l'histoire des jeux vidéo, Tomb Raider II arrive enfin sur nos écrans... La regarder évoluer à travers les niveaux frôle l'extase.

**JOYPAD : 95%** 

Tomb Raider II est là et bien là. Il est à la hauteur de nos espérances. Impossible de passer Noël sans Lara.

**GENERATION 4 : 5/6** **HIT** Fabuleux ! Tomb Raider II est un jeu d'action, un vrai... Qui ravira aussi bien les fans que les débutants.

**PC FUN : 18/20** A part Tomb Raider premier du nom, peu de jeux arrivent à la cheville de Tomb Raider II...

**PC JEUX : 92%** Pour vos longues soirées d'hivers, Tomb Raider II s'impose comme le tête à tête qu'il ne faut manquer sous aucun prétexte.

Concours, Astuces et Solutions
Support Technique
08 36 68 19 22*
3615 TOMBRAIDER*
www.eidos-france.fr
2,23FF/min.















# Sommaire

JOYSTICK 89 • JANVIER 1998

## LES TESTS DU MOIS



## LES PREVIEWS DU MOIS



## ET AUSSI...




JOYSTICK
est édité par la société **HACHETTE DISNEY PRESSE** SNC au capital de 100 000 F, locataire-gérant, RCS Nanterre B391341526
Siège social : 10, rue Thierry-Le-Luron, 92592 Levallois-Perret Cedex
Rédaction : 6 bis, rue Fournier, 92588 Clichy Cedex
Tél. : 01 41 34 85 00. Fax : 01 41 34 87 99.
**Gérants** : Bruno LESOUEF, Fabrice PLAQUEVENT
**Directeur délégué adjoint :** Pascal TRAINEAU
**Associés**: HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA)
**Directeur de la publication** : Bruno Lesouef
**Directeur de la rédaction** : Olivier Scamps
**Rédacteur en chef :** Cyrille Baron
**Rédacteur en chef-adjoint :** Jérôme Darnaudet
**Directeur artistique :** Alain Langlois
**Maquettistes :** Linos, Stéfanie Brunelle, Stéphane Noël, Sonia Caron, Christophe Gourdin, Catherine Branchut, Marie Hédon et Stéphane Raffenne
**Secrétaires de rédaction :** Simone Audissou et Lionel Barcilon
**Correctrice :** Michelle Jeanjean
**Correcteur photographique :** Stéphane Leclercq

RÉDACTION
**COURRIER DES LECTEURS :** monsieur pomme de terre
**NEWS :** Toute l'équipe
**PREVIEWS :** Seb, Iansolo, monsieur pomme de terre, Fishbone, Kika, Bob Arctor, Lord Casque Noir et Moulinex
**TESTS :** Bob Arctor (Fabien Deleval), Fishbone (Stéphane Hébert), Iansolo (Olivier Aubin), Lord Casque Noir (Jérôme Darnaudet), monsieur pomme de terre (Laurent Sarfati), Kika (Céline Guise)
**MATOS :** Mathilde Remy, Stéphane Quentin
**Correspondant permanent aux États-Unis :** Morgan

**Secrétariat :** Laurence Geuffroy
**Publicité :** Claudine Lefèbvre 01 41 34 87 25
Antoine Tomas : 01 41 34 86 93
antom@club-internet.fr
**Abonnements : TSA 90222, 92887 Nanterre Cedex 9.**
Tél. : 01 44 89 41 15. Tarifs 1 an (11 n°) : France (239 F), étranger (319 F). Tarifs avion sur demande.
**Anciens numéros :** 01 41 34 87 75
**Vente :** EDIVENTE Numéro vert : 05 38 40 10
**Télématique :** 3615 Joystick
Centre serveur HDP
**Concepteur :** Mic Dax
**Rédacteur/Animateur :** El Fredo
**Photogravure** : **CHAMPA – COMPO IMPRIM**
**Imprimé par :** BRODARD GRAPHIQUE & ROTO SUD.
**Distribution :** Transports Presse



Publication inscrite à l'OJD.
Commission paritaire N° 70725.
ISSN : 0994-4559. Dépôt légal à parution.
**Illustrateur :** Didier Couly

**Couverture :** Red Baron II © Dynamix
Ce numéro comporte un encart abonnement jeté à l'intérieur du magazine, ainsi qu'un supplément de 32 pages et un CD-Rom gratuits jetés en couverture, qui ne peuvent être vendus séparément.
Réalisation du CD-Rom : Bob Obernic, Gana, Lord Casque Noir.
Ce numéro comporte également un encart de 8 pages entre la page 226 et la page 227.

DIFFUSION CONTROLE
OJD
1996




**34 MATOS : MODEMS.** Vous pouvez toujours essayer un montage avec deux pots de yaourt vides et un très, très long fil. Mais de nos jours, chez les peuplades civilisées, le meilleur moyen de télécharger des données s'avère être le modem. Et justement, Stef' et Mathilde, tout civilisés qu'ils sont, nous ont concocté un guide très explicite.

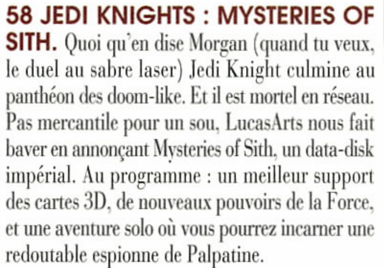


**46 REPORTAGE BATTLEZONE.** Alors qu'Armstrong jouait à saute-mouton d'un côté de la lune, sur la face cachée, Américains et Soviétiques se livraient déjà une guerre sans pitié. BattleZone, hommage à... BattleZone, premier jeu vidéo en 3D, est le nouveau rejeton d'Activision. Bienvenue en 1998 dans un monde encore plus rempli de jeux de stratégie temps réel.



**52 GROS PLAN MAX II.** MAX a réconcilié les joueurs avec leur PC : le bougre tournait sans problème sur 486DX66. Avec MAX II, Interplay fait subir un lifting classieux à son jeu de stratégie phare qui devrait encore une fois s'accomoder d'une config modeste. Plus d'unités, un graphisme amélioré, de nouvelles races et un système hybride temps réel/tour par tour.

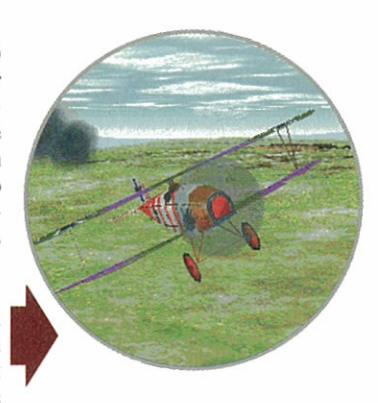




**58 JEDI KNIGHTS : MYSTERIES OF SITH.** Quoi qu'en dise Morgan (quand tu veux, le duel au sabre laser) Jedi Knight culmine au panthéon des doom-like. Et il est mortel en réseau. Pas mercantile pour un sou, LucasArts nous fait baver en annonçant Mysteries of Sith, un data-disk impérial. Au programme : un meilleur support des cartes 3D, de nouveaux pouvoirs de la Force, et une aventure solo où vous pourrez incarner une redoutable espionne de Palpatine.



**62 REPORTAGE INTERSTATE '76 NITRO PACK.** Pour nous faire patienter jusqu'à la sortie d'Interstate'82, notre ami Activision lance en pâture aux fans de Car Wars ce data-disk au mélange très enrichi. En plus d'un moteur ré-optimisé pour 3Dfx et Rendition, Nitro Pack nous proposera de nouveaux décors, de nouvelles caisses et la possibilité d'incarner trois persos différents.



**66 TESTS.** Joie : une grande partie des softs qui ont raté l'échéance de Noël se pointent aujourd'hui en pleine forme pour un mois de janvier plutôt réjouissant. De nombreux parfums vous sont donc présentés. Parfum de poudre : Red Baron 2. Parfum steak haché : Quake 2. Parfum acide nucléique : Prophecy. Parfum de laser : Balance of Power. Parfum de trahison : 7th Kingdoms. Bref, c'est vous qui choize.




# "N'EN RÊVEZ PLUS, ILS L'ONT FAIT !"

PC JEUX 93%

"Enfin vous allez vivre le frisson du chasseur et du chassé !.."
PC FUN 18/20

"F22 ADF est incontestablement le meilleur simulateur de ces derniers temps."
JOYSTICK 91%

"Le plus complet des simulateurs de combats aériens modernes."
PC TEAM 93%

"Un nouveau standard dans le domaine de la simulation de combat."
GEN 4 ☆☆☆☆☆HIT



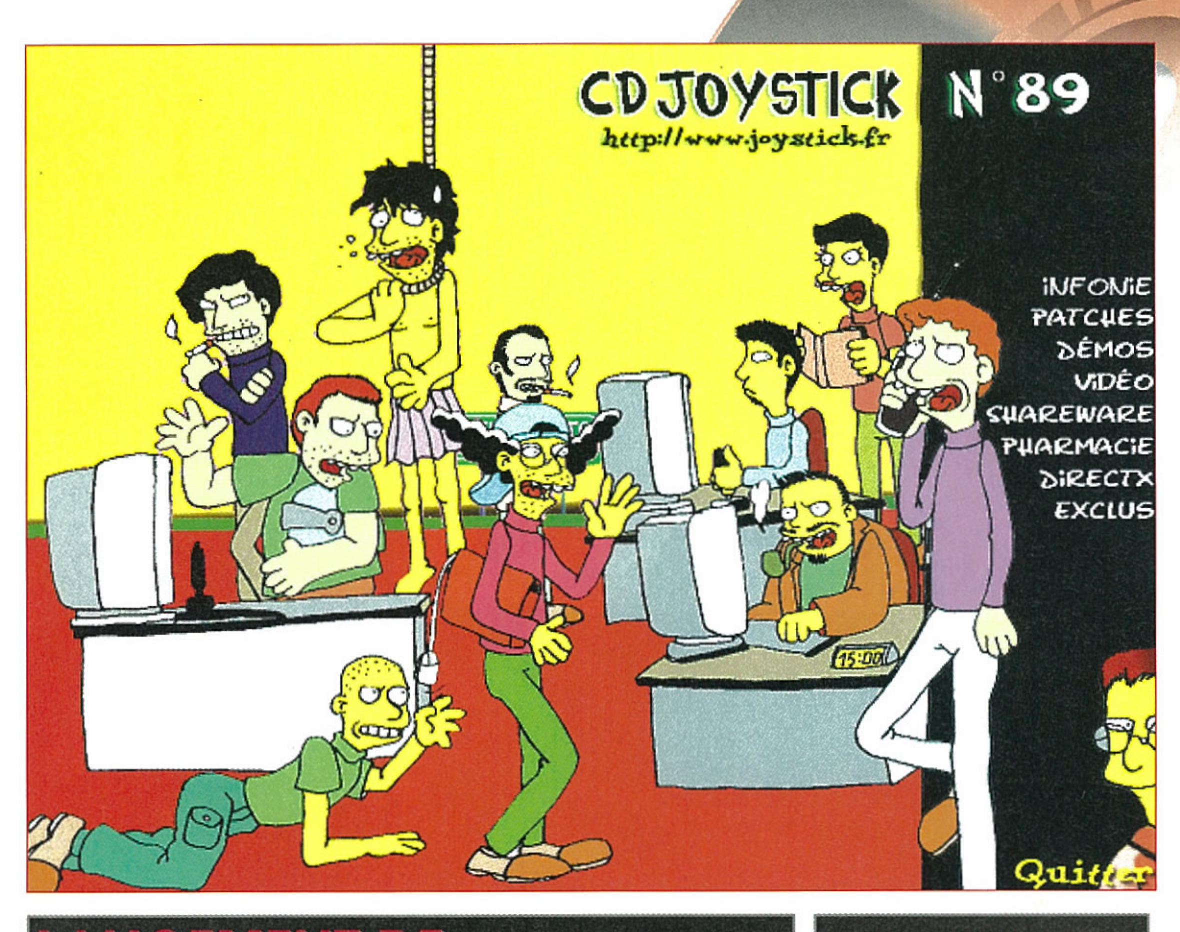

www.did.com



# sommaire

Le gros flux des nouveautés de Noël est passé, et le mois de janvier paraît avoir été oublié. Depuis quand les programmeurs ont-ils le droit de se reposer ? Et nos jeux alors ? Bon, on ne leur en veut pas trop, mais l'actualité n'en reste pas moins maigre... Quoique. La démo exclusive Journeyman Project occupe quelque 180 Mo ! C'est déjà pas mal. Rising Land est en seconde position avec 52 Mo. Tout cela pour en arriver à la démo de Wing Commander Prophecy. Rappelez-vous, nous avions été les premiers à la mettre le mois dernier. Seulement voilà, celle-ci fait quelque 39 Mo, au lieu des 13 de la version précédente. Alors on s'est dit que ça en valait la peine. Sinon, nous avons placé pas mal de petits patches intéressants comme celui de F1 Racing pour 3Dfx et Direct 3D, la version M3D de Pod, 20 extensions pour Jedi Knight, des réglages et des ghosts pour F1 Racing... Finalement, on s'en sort pas trop mal ! Du fait des quelques erreurs du mois dernier, nous avons vérifié le CD un grand nombre de fois et nous n'avons trouvé aucune erreur. Espérons qu'il en sera de même chez vous. Allez, je vous laisse avec notre superbe interface "Joysons" !

Lord Casque Noir




## ERRATUM

La démo de Screamer Rally du mois dernier pose quelques problèmes d'installation si vous n'avez qu'un disque dur. Si c'est votre cas, ouvrez une fenêtre DOS et tapez :
SUBST E:\ C:\JOYDEMOS\SCREAMER
Cette commande émule un faux disque dur pointant sur C:\JOY... Modifiez le chemin pour qu'il corresponde à l'endroit où vous avez décompressé les fichiers. Procédez ensuite à l'installation depuis le lecteur E:

## LANCEMENT DE L'INTERFACE JOYSTICK

L'interface fonctionne uniquement sous Windows. Elle nécessite au minimum une 486DX2 66 équipée de 8 Mo de RAM et d'un lecteur de CD double vitesse. Il est toutefois préférable de disposer d'un Pentium 90 et d'un lecteur sextuple vitesse. Attention, si l'interface fonctionne bien avec ces configurations, certaines démos nécessitent un matériel plus puissant.

### INSTALLATION SOUS WINDOWS 3.1

Pour augmenter la lisibilité, nous vous conseillons de passer en 640x480. ATTENTION : L'installation ou le lancement des démos depuis Windows 3.1 reste très limite et débouche souvent sur un plantage. Cela est dû aux limitations de l'ancienne interface graphique de Microsoft. Nous vous conseillons donc, pour les démos de jeux DOS, de les installer ou de les lancer directement depuis le DOS sans passer par l'interface. Comme vous pourrez hélas le constater, la quasi-totalité des démos actuelles ne fonctionnent que sous Windows 95.
Pour lancer l'interface de Joystick, cliquez sur l'exécutable JOYSTICK.EXE se trouvant à la racine du CD. Vous pouvez également la lancer en cliquant sur LOAD31.EXE situé dans le répertoire \DATA\ du CD.

### INSTALLATION SOUS WINDOWS 95

L'interface fonctionne sous toutes les résolutions et avec n'importe quelle profondeur de couleurs. Nous vous conseillons néanmoins de passer en 65 000 couleurs (ou plus) et en 640x480, pour une meilleure lisibilité. L'installation ou le lancement de la plupart des démos ne devrait pas poser trop de problèmes. Cependant, pour certaines démos DOS, il se peut que vous soyez obligé de quitter l'interface ou de repasser sous DOS pour procéder à leur installation ou à leur lancement. Si tel est le cas, appuyez sur le bouton "Démarrer" de la barre des tâches, puis cliquez sur "Arrêter". Choisissez l'option "Redémarrer sous DOS."
Pour lancer l'interface de Joystick, cliquez sur l'exécutable JOYSTICK.EXE se trouvant à la racine du CD. Vous pouvez également la lancer en cliquant sur LOAD95.EXE situé dans le répertoire \DATA\ du CD.

### COMMENT QUITTER L'INTERFACE ?

En cliquant sur le bouton "Quitter" du menu principal, en appuyant sur ESC ou sur la combinaison de touches "ALT+F4", à n'importe quel moment.

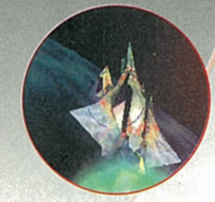
## DIRECTX5

La plupart des démos sous Windows 95 nécessitent l'installation de DirectX. Vous pouvez l'installer depuis la page sommaire de l'interface. ATTENTION : La version de DirectX présente sur le CD est la version 5. Certaines démos nécessitent cette version de DirectX, la version 3 n'étant pas suffisante.

### COMMENT DÉCOMPRESSER LES FICHIERS SANS PASSER PAR L'INTERFACE

Certains fichiers sharewares avec l'extension .ZIP nécessitent d'être décompressés avant d'être utilisés. La méthode la plus simple est d'utiliser JOYLIST.EXE se trouvant dans le répertoire \DATA\ du CD. Ce programme permet de décompresser ("deziper") ces fichiers, là où vous le lui indiquez. Pour lancer ensuite ces derniers, vous devez vous rendre dans le répertoire où vous les avez décompressés, puis cliquer sur le fichier exécutable. L'autre méthode consiste à passer par WinZip, qui se trouve dans le dossier \DATA\SECOURS\ du CD (rubrique Pharmacie de l'interface). L'installation de ce shareware effectuée, vous n'avez plus qu'à double-cliquer sur le fichier ZIP qui vous intéresse et à en extraire son contenu. Si vous utilisez fréquemment Winzip, il serait sympa de l'enregistrer, c'est pas très cher.

# cd-rom n°89



# LES DÉMOS

## L'EXCLUSIVITÉ DU MOIS

### JOURNEYMAN PROJECT 3, THE LEGACY OF TIME

Éditeur : Red Orb
Système : Windows 95

Un jeu d'aventure doté d'un moteur proche de celui de Versailles. Cette démo vous invite à faire quelques pas dans un monde antique jouissant de graphismes superbes. Si cette démo est entièrement en anglais, on est désolé d'ailleurs - mais il n'y en avait pas d'autres - le jeu final sera entièrement en français.

#### INSTALLATION DE LA DÉMO

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\JOURNEY du CD et cliquez sur SETUP.EXE

#### REMARQUE

Nécessite l'installation de DirectX5

#### MODE D'EMPLOI

Il suffit de cliquer aux endroits où on vous le permet. Selon la forme du curseur, vous aurez droit à différents types d'actions (se déplacer, discuter...)

### WING COMMANDER PROPHECY

Éditeur : Origin
Système : Windows 95 (Direct 3D)

Moi qui n'aime pas la série des Wing Commander, je dois bien reconnaître que ce jeu-ci m'a littéralement sidéré. C'est beau, c'est fluide et c'est intéressant. Cette nouvelle version de la démo vous propose des missions qui n'existent pas dans le jeu. Excellent, non ?

#### INSTALLATION DE LA DÉMO

Cette démo ayant été incluse au dernier moment, elle ne se trouve pas dans l'interface du CD. Pour procéder à son installation, veuillez cliquer sur le fichier WINCO5.EXE se trouvant à la racine du CD. Après la décompression, le programme vous interrogera sur les drivers vidéo à utiliser. Pour lancer le jeu, il faudra le faire depuis le répertoire de destination en tapant sur WCPDEMO.EXE

#### REMARQUE

La démo nécessite l'installation de DirectX5

#### MODE D'EMPLOI

Je n'ai que deux mots à vous dire : BONNE CHANCE !

#### En vol

Utilisez le joystick ou bien :

| | |
|---|---|
| 4 du pavé numérique | Gauche |
| 6 du pavé numérique | Droite |
| 8 du pavé numérique | Haut |
| 2 du pavé numérique | Bas |
| Q | Roulis vers la gauche |
| W | Roulis vers la droite |
| TAB | Afterburner |
| + | Augmente les gaz |
| - | Baisse les gaz |
| \ | Pleine vitesse |
| BKSP | Stop |
| A | Autopilote |
| N | Affiche le plan de vol (en combat) |
| [CTRL][E] | Ejecte |
| [PAUSE] | Pause |
| ESC | Menu des options |
| [ALT][X] | Quitter le jeu |

#### En combat

| | |
|---|---|
| G | Choix des armes |
| F | Sélectionne tous les canons |
| ESPACE | Tirs |
| M | Choix des missiles |
| ENTER | Tirs missiles |
| T | Choix de la cible (SHIFT T pour inverser le sens) |
| [CTRL][G] | Synchronisation des tirs |
| L | Locker la cible |
| [CTRL][T] | Cibles amies |
| U | Sélectionne l'ennemi le plus proche |
| Y | S'aligne sur la vitesse de la cible |
| I | Affiche la cible |
| R | Sélectionne les différents points à atteindre sur les gros vaisseaux |
| E | Lâcher une balise |
| [CTRL][O] | Voir les objectifs de la mission |
| [CTRL][M] | Voir le log des messages |

#### Les écrans VDU

| | |
|---|---|
| C | Communications (presser 1-6 pour envoyer un message) |
| D | Dommage |
| P | Puissance (ajuster la puissance avec le pointeur) |
| S | Ajuster les boucliers |
| [CTRL][F4] | Caméra VDU arrière |
| [CTRL][F8] | Caméra VDU missile |

#### Carte de navigation

| | |
|---|---|
| [CTRL][N] | La carte de nau |
| 2, 4, 6, 8 | Rotation de la carte |
| [, ] | Zoom avant/arrière |
| Bouton gauche de la souris | Voir les cibles |
| Bouton droit | Sélectionner une cible |
| T | Cycle les cibles |
| N | Cycle les points de nav |
| P | Revient en arrière |
| C | Centre la vue sur la cible sélectionnée |
| Z | Zoom |
| G | Affiche la drille |
| ESC | Quitter la carte |



# LES DÉMOS

## Les différentes vues

| | |
|---|---|
| F1 | Avant |
| F2 | Gauche |
| F3 | Droite |
| F4 | Arrière |
| F5 | Caméra poursuite |
| F6 | Autres vaisseaux et objets |
| [SHIFT] | Rotation de la caméra |
| [ | Zoom avant |
| ] | Zoom arrière |
| F7 | Vaisseaux POV |
| F8 | Vue missile |
| F9 | Caméra sur la cible |
| F10 | Caméra "Fly-By" |
| F11 | Caméra fixe |
| F12 | Poursuite de la cible |

## Communication avec les ailiers

| | |
|---|---|
| [ALT][A] | Attaquer ma cible |
| [ALT][B] | Break et attaque |
| [ALT][F] | En formation |
| [ALT][H] | Venez m'aider |
| [ALT][T] | Laissez vos cibles |
| [ALT][M] | Maintenez le silence radio |
| [ALT][L] | Interrompre silence radio |

# GENOCIDE

Éditeur : Kaos Control
Système : Windows 95

Un clone d'Alien. Vous incarnez un personnage se baladant dans un dédale de plates-formes.

## INSTALLATION DE LA DÉMO

Cliquez sur le fichier GDEMO094.EXE se trouvant à la racine du CD.

## MODE D'EMPLOI

Utilisez les touches du curseur pour vous déplacer.
Utilisez la souris pour déplacer le viseur et tirer.
Devant des objets, allez vers le bas pour actionner les interrupteurs.
Allez vers le haut ou le bas pour faire monter ou descendre une plate-forme.
Pour ramasser les armes, les munitions et autres kits médicaux, passez simplement dessus. Vous pouvez tirer à l'envi sur les barils, les murs s'effritant...

# ACTUA SOCCER 2

Éditeur : Funsoft
Système : Windows 95

Dans la série "Toi aussi, joue à la Coupe du monde avant tout le monde", Actua Soccer 2 arrive à point nommé. Si vous êtes un adepte des jeux de foot en 3D, vous voilà servi.

## INSTALLATION DE LA DÉMO

Cliquez sur le fichier ACTUSOC2.EXE situé dans le répertoire \DATA\DEMOS\ACTUSOC2 du CD

## REMARQUE

Nécessite DirectX5

## MODE D'EMPLOI

Touches du curseur ou le joystick pour déplacer le joueur.

| | |
|---|---|
| J ou bouton de tir 1 du joystick | Shooter |
| K ou bouton de tir 2 du stick | Faire une passe |
| 2xK ou double-cliquer sur le tir 2 | Faire un 1-2 |
| ; ou bouton de tir 3 | faire un tackle |
| L ou bouton de tir 4 | Accélérer sa course |
| F7 | Menu |
| K | Quitter le mode Ralenti |
| Pavé numérique | Bouge la caméra |
| F1 et F2 | Change la résolution de l'écran |
| P | Pause |

Les touches peuvent être redéfinies.

# DARK REIGN

Éditeur : Activision
Système : Windows 95

Sorti voilà quelques mois maintenant, ce jeu de stratégie est un concurrent direct de Command & Conquer. Il offre une nouveauté : la gestion du relief.

## INSTALLATION DE LA DÉMO

Cliquez sur le fichier DKRDEMO.EXE situé dans le répertoire \DATA\DEMOS\DKRDEMO du CD

## REMARQUE

Nécessite DirectX5

## MODE D'EMPLOI

Utilisez les touches du curseur ou la souris pour faire scroller l'écran.

## Menu

| | |
|---|---|
| B | Menu des contructions |
| ESC | Menu des options |
| C | Menu des communications |
| O | Menu des ordres |
| P | Menu des trajectoires |
| ~ | Menu spécial |

## Unités

| | |
|---|---|
| A | Mode attaque |
| SHIFT+A | Attaquer sans bouger |
| M | Mode mouvement |
| S | Stopper les unités sélectionnées |
| E | Sélectionner toutes les unités à l'écran |
| F | Bouger en formation |
| H | Centrer sur la position de départ |
| CTRL+H | Reset la position de départ |
| I | Appelle les fonctions spéciales des unités |
| SHIFT+D | Auto-destruction des réservoirs de Tachion |
| N | Sélectionne l'unité suivante |
| R | Réparation de l'unité sélectionnée |
| T | Mode "à tour de rôle" |
| W | Approvisionne les unités en munitions |
| X | Disperser |
| D | Menu Construction |

## Constructions

| | |
|---|---|
| HOME | Saisit un point de sortie pour les bâtiments. |
| END | Définit le point de rendez-vous après une réparation ou un réarmement |
| D | Entrer dans le menu de construction |

## Groupes tactiques

| | |
|---|---|
| n = | 0 à 9 |
| Ctrl+<n> | Création d'un groupe tactique avec les unités sélectionnées |
| <n> | Rappelle le groupe tactique |

## Ressources

| | |
|---|---|
| Shift+L | Forcer la vente de l'eau |

## Touches utiles

| | |
|---|---|
| SHIFT + Q | Quitter |
| F1 | Aide |
| P | Pause |
| PRNTSCR | Capture écran |

# F1 RACING SIMULATION

Éditeur : Ubi Soft
Système : Windows 95 + Carte 3D

La meilleure simulation de F1 du moment. Tout comme la démo, le programme final pose hélas pas mal de problèmes dans sa version Direct 3D, la version 3Dfx étant largement meilleure.

## INSTALLATION DE LA DÉMO

Cliquez sur F1RACING.EXE situé dans le répertoire \DATA\DEMOS\F1RACING du CD

## REMARQUE

Nécessite l'installation de DirectX5. Cette démo fonctionne très bien avec une carte 3Dfx. En revanche, la version Direct 3D est particulièrement instable.

## MODE D'EMPLOI

Les touches s'affichent au démarrage du programme. De plus, vous pouvez les reconfigurer à l'intérieur du programme.

# HERCULE

Éditeur : Disney Interactive
Système : Windows 95

Un excellent jeu de plates-formes en 3D.

## INSTALLATION DE LA DÉMO

Cliquez sur HERCULE.EXE situé dans le répertoire \DATA\DEMOS\HERCULE du CD

## REMARQUE

Nécessite l'installation de DirectX5.

## MODE D'EMPLOI

| | |
|---|---|
| Touches du curseur | Déplacement du personnage |
| X | Sauter |
| S | Pause |

# INCOMING (non jouable)

Éditeur : Rage Software
Système : Windows 95 + Carte 3D obligatoire

Voici un jeu d'arcade qui risque de faire parler de lui. Les effets spéciaux sont extraordinaires, et l'action n'a pas l'air de manquer. On l'attend avec impatience.

## INSTALLATION DE LA DÉMO

Cliquez sur le fichier INCOMING.EXE situé dans le répertoire \DATA\DEMOS\INCOMING

## REMARQUE

Nécessite DirectX5.

## MODE D'EMPLOI

Pour sortir de cette démo non jouable, appuyez sur la touche la touche Pause.

# JOINT STRIKE FIGHTER

Éditeur : Eidos
Système : Windows 95 + Carte 3D en option.

Un excellent simulateur de vol au moteur 3D efficace, même sans carte 3D.

## INSTALLATION DE LA DÉMO

Cliquez sur JSFDEMO.EXE dans le répertoire \DATA\DEMOS\JSFDEMO du CD

## REMARQUE

Nécessite DirectX5. 3Dfx recommandée.

## MODE D'EMPLOI

| | |
|---|---|
| F1 | Vue joueur interne de devant |
| F2 | Vue joueur interne cockpit virtuel |
| F3 | Vue joueur externe de trois quarts<br>Caméra fixe<br>Vue du sol |
| F4 | Vue joueur externe poursuite |

PHILIP K. DICK'S

UBIK

Cette boîte contient • UBIK • Cette boîte contient

# 24 janvier 1998 : UBIK, le jeu.




3 CD-Rom PC

WWW. cryo-interactive.com • **Cryo Interactive Entertainment** • 24 rue Marc Seguin • 75018 Paris

distribué par

BMG INTERACTIVE



# LES DÉMOS

| | | |
|---|---|---|
| | Arrière | |
| | Aile gauche | |
| | Aile droite | |
| F5 | Vue de l'ailier externe de trois quarts | |
| | De l'ailier vers le joueur | |
| | Du joueur vers l'ailier | |
| | En caméra fixe | |
| F6 | Vue des avions la cible de trois quarts | |
| | De la cible vers le joueur | |
| | Du joueur vers la cible | |
| | De la cible en "fly-by" | |
| F7 | Vue véhicules de trois quarts | |
| | Véhicule vers joueur | |
| | Joueur vers véhicule | |
| | Caméra fixe du sol | |
| F8 | Objets génériques de trois quarts | |
| | Object vers le joueur | |
| | Joueur vers l' object | |
| F9 | Missile ennemi externe | |
| | Missile vers le joueur | |
| | Joueur vers le missile | |
| | Caméra fixe | |
| F10 | Missile joueur externe | |
| | Interne | |
| | Caméra fixe | |
| F11 | Divers vue joueur satellite | |
| | De la tour de contrôle vers le joueur | |
| | Manche à air | |
| F12 | Vue de la cible externe | |
| | Cible vers joueur | |
| | Joueur vers la cible | |
| | Caméra fixe | |
| Ctrl | Inverse chaque vue | |

### Les caméras peuvent être manipulées avec ces commandes

| | |
|---|---|
| Ins | Objet suivant dans la catégorie |
| Del | Objet précédent dans la catégorie |
| Ctrl + flèche droite | Rotation de la caméra vers la droite |
| Ctrl + flèche gauche | Rotation de la caméra vers la gauche |
| Ctrl + haut | Rotation de la caméra vers le haut |
| Ctrl+ bas | Rotation de la caméra vers le bas |
| PageUp | Zoom avant |
| PageDn | Zoom arrière |

### Vues cockpit virtuel

Vues normales

| | |
|---|---|
| Ctrl + flèches | Bouger la tête |
| NumPad7 | Vue gauche |
| NumPad8 | Vue général |
| NumPad9 | Vue droite |

Par défaut, toutes les transitions se font doucement. En appuyant sur Ctrl, la transition devient instantanée.

### Changement des modes des écrans MFD

| | |
|---|---|
| NumPad1 | Contrôles |
| NumPad2 | Status |
| NumPad3 | Infos |
| NumPad4 | Attaque |
| NumPad5 | Stratégie |
| NumPad6 | Offensive |

Par défaut, toutes les transitions d'un écran à l'autre se font doucement. En appuyant sur Ctrl, la transition devient instantanée.

### Communications radio

| | |
|---|---|
| Shift | Active le menu radio |

Les commandes suivantes ne s'appliquent que si la touche SHIFT est enfoncée.

| | |
|---|---|
| 1..9 | Sélectionne le message 1..9 (les messages grisés sont inactifs) |
| Backspace | Retour d'un niveau |

### Fonctions basiques de vol

| | |
|---|---|
| Gauche, droite | Roulement |
| Haut, bas | Tangage |
| , et . | Lacet |
| H | Trappe de l'armement (doit être ouverte pour larguer les bombes) |
| G | Train d'atterrissage |
| F | Volets |
| B | Aéroreins/frein de parking |

Vous trouverez le descriptif de toutes les autres touches dans le fichier JSF DEMO INSTRUCTION.RTF se trouvant dans le répertoire \DATA\DEMOS\JSF-DEMO du CD.

## RISING LANDS

Éditeur : Microïds
Système : Windows 95

Encore un clone de jeu de stratégie, mais à l'aspect bien plaisant. Le graphisme est beau, l'intérêt béton. Non, il n'y a rien à dire, c'est super !

### INSTALLATION DE LA DÉMO

Cliquez sur INSTALHD.EXE dans le répertoire \DATA\DEMOS\RISING du CD.

### REMARQUE

Nécessite DirectX5.

### MODE D'EMPLOI

Je vous conseille fortement de presser ESC pendant le jeu pour obtenir une aide complète. Cependant, voici quelques touches bien utiles.

| | |
|---|---|
| TAB | Afficher ou non la mini carte |
| CTRL + chiffre | Mémoriser un groupe d'unité |
| SHIFT + chiffre | Rappeler le groupe mémorisé |
| +/- | Augmenter/diminuer la fenêtre d'affichage |
| Touche E | Forcer les unités sélectionnées à se nourrir |
| F1/F2/F3/F4 | Changer la vitesse du jeu |
| Flèches | Faire défiler l'écran |
| ENTER | Centrer le jeu sur la dernière unité attaquée |
| ESPACE | Afficher les points de vie et la nourriture de toutes les unités |

## TOMB RAIDER 2

Éditeur : Eidos
Système : Windows 95

La pulpeuse Lara reprend du service. Oui, je sais, le jeu est sorti depuis longtemps, mais quand même elle est trop cool. Un superbe jeu d'aventure en 3D.

### INSTALLATION DE LA DÉMO

Cliquez sur le fichier TOMBR2.EXE situé dans le répertoire \DATA\DEMOS\TOMBR2

### REMARQUE

Nécessite DirectX5. Carte 3D recommandée.

### MODE D'EMPLOI

| | |
|---|---|
| UP | Avance |
| DOWN | Saut en arrière |
| RIGHT | Tourner à droite |
| LEFT | Tourner à gauche |
| CTRL | Action |
| ALT | Saut |
| SPACE BAR | Dégainer ou ranger son flingue |
| / | Prendre/reposer la fusée éclairante. |
| KEYPAD 0 (Ins) + flèches | Regarder autour |
| SHIFT | Marcher doucement |
| DELETE | Pas chassé vers la gauche |
| END | Roulade |
| PAGE DOWN | Pas chassé vers la droite |
| ESC | Menu |

## TOURING CAR

Éditeur : Code Master
Système : Windows 95

On est habitués aux jeux de Formule 1 mais pas de course GT. Voici le meilleur soft du genre. Pas très beau mais vraiment bien fait.

### INSTALLATION DE LA DÉMO

Cliquez sur TOURDEMO.EXE dans le répertoire \DATA\DEMOS\TOURDEMO du CD.

### REMARQUE

Nécessite DirectX5. Carte 3D recommandée.

### MODE D'EMPLOI

Voir à l'intérieur du soft. Le joystick ou le volant sont fortement recommandés.

## VIRTUA SQUAD 2

Éditeur : Sega
Système : Windows 95

La version PC du jeu d'arcade Virtua Cop 2. Votre seul et unique but consiste à tirer sur les méchants.

### INSTALLATION DE LA DÉMO

Cliquez sur VSQUAD2.EXE situé dans le répertoire \DATA\DEMOS\VSQUAD2 du CD.

### REMARQUE

Nécessite DirectX5.

### MODE D'EMPLOI

C'est fastoche, il suffit de cliquer avec le viseur sur les terroristes. Plus simple, tu meurs !



## INFONIE

Placez-vous dans les répertoires \DATA\INFONIE et cliquez sur SETUP.EXE. Pour ce qui est des numéros de téléphone et du numéro d'enregistrement, pas de problème, c'est dans le soft.

## LES ESSENTIELS DE CE CD

La rubrique PHARMACIE contient les antivirus, un éditeur hexadécimal, un programme de décompression des fichiers ZIP et divers utilitaires importants. Ces programmes se trouvent dans le répertoire \DATA\SECOURS\
Un antivirus pour DOS se trouve dans \DATA\SECOURS\UNZIPPER
- La rubrique SHAREWARE regroupe les sharewares, les programmes lecteurs, les musiques MODS, les demomakers et toutes les news pour les CARTES 3D !!!
- Pour accéder à ces programmes, placez-vous dans le répertoire DATA et consultez les répertoires : WIN95, WIN31, DOS, PATCHES et CARTES3D.
- DIRECTX5 : indispensable pour les jeux sous WIN95 (\DATA\DIRECTX5\DXSETUP.EXE)
- La plupart des démos se trouvent dans \DATA\DEMOS\

Liste des patches et autres sharewares les plus importants :
Patches : F1 Racing 3Dfx et Direct3D, Tomb Raider II 1.2, Quake 2, Myth, G-Police Cyrix...
Cartes 3D : Drivers Monster 3D 1.09, Screamer 2 3Dfx et Mystique, Virtua Fighter 2 Direct 3D, drivers ATI Rage Pro, Pod M3D...

## DERNIÈRE MINUTE

Les démos de Wing Commander Prophecy et de Genocide ne se trouvent pas dans l'interface. Il faut donc les installer manuellement en vous reportant aux instructions.

**Pour nous écrire, rien de plus simple : Joystick Courrier, 6 bis rue Fournier, 92588 Clichy Cedex. Ah oui, il vous faut aussi de quoi écrire, forcément. N'envoyez pas d'enveloppes de réexpédition, nous ne faisons pas de réponses personnalisées (pas le temps !!).**
**monsieur pomme de terre**

# Courrier

## Quelle solution, sinon raquer ?

*J'ai beau chercher, je ne trouve pas. Et pourtant je l'ai lu, ce test de F22 ADF, je l'ai tellement lu. Mais je ne le trouve pas, le fameux logo "Stop Surarmement Now !". Ni sur F1 Racing, ni Blade Runner et ses 1,5 gigas, ni Screamer Rally. Pourtant, je relis les configs requises : P166 ou 200, toujours MMX, mémoire de 32 ou 64, 3Dfx évidemment (ouf, pas encore de 266-AGP indispensable). Pas excessif, ça ? Alors mon P166/24 Mo ? Il est bon à gerber ? Quand on n'a pas un P150, on passe pour un paysan. J'ai un copain qui a toujours sa NES (NDLR : console Nintendo 8 bits) avec 10 jeux, il s'amuse et il nous dit merde.*
*Très joli, le dernier écran mural de Pionner ! Le progrès, tu parles, le progrès à 80 000 francs ! Le progrès, ça serait l'apparition d'un standard qui mette tout le monde d'accord pour longtemps.*
*Un abruti d'utopiste*

L'idée d'une estampille "Stop Surarmement Now" est née dès l'instant où l'on a vu débarquer toute une génération de logiciels qui exigeaient des configurations extravagantes, injustifiées au vu de leurs médiocres performances. Il s'agissait avant tout de montrer du doigt les développeurs paresseux : c'est toujours plus facile de programmer un logiciel beau et fluide sur P200 que sur 486. Duke Nukem ou Command & Conquer ne demandent respectivement qu'un petit Pentium et un 486 pour tourner convenablement. Pourtant, combien de clones a-t-on vu leur succéder qui pataugeaient dans la glue en dessous d'un P166 ? Tous les jeux que tu cites exploitent réellement le matériel qu'ils demandent pour tourner. Il n'y a donc pas arnaque sur la marchandise : de tels jeux n'auraient pas pu voir le jour sans les technologies qu'ils exploitent.
L'unique réalité qui régit le monde du jeu vidéo est économique. Un jeu plus beau que les autres se vendra toujours mieux que les autres. Un jeu superbe pourra même justifier l'achat d'un ordinateur plus puissant (c'est ce qu'Apple n'a compris que trop tard). Le temps béni où une configuration standard, comme c'est le cas pour la hi-fi, perdurera une décennie, n'a pas encore sonné. Même les lecteurs de CD se démodent sur micro, alors que nous utilisons les mêmes depuis dix ans comme lecteurs audio. Alors comment rester dans la course ? Peut-être une des solutions réside-t-elle dans la lettre qui suit :

## Lâcher l'affaire

*Pour me situer, je suis un vétéran. J'ai 46 ans, j'ai débuté avec un Amstrad, puis je suis passé à l'Amiga 500. Après avoir juré craché que c'était fini, je suis évidemment passé à l'ennemi, j'ai acheté mon premier PC, un 486 DX 2-86. Tout allait bien, j'achetais mes 4 ou 5 jeux par an. Mes enfants grandissaient, et puis le regard un peu vicelard qu'ils jetaient sur mon PC m'a inquiété. Pris de panique, j'ai alors acheté un Pentium 166 sur les bons conseils du vendeur, qui me garantissait des années sans soucis. J'avais le top. J'ai refilé mon vieux 486 aux gamins, pas le Pentium bien sûr. Un p'tit câble pour relier le tout, et les grosses bagarres Warcraft ou C&C pouvaient commencer. Mais ça ramait un peu. Alors j'ai été obligé, malgré les promesses que je me suis faites, de m'acheter un P166 MMX. Plus personne ne regardait la télé, nous étions une famille heureuse, jusqu'au jour où un Américain, bourré aux as, décida de faire encore plus de fric. Aujourd'hui, mon processeur est dépassé à son tour. Par le Pentium Pro, par le Pentium II. Alors je crie STOP ! Tant pis. J'ai toujours mes vieux trucs, comme Dune 2 auquel je rejoue, d'autres qui ne demandent qu'à resortir de leur boîte et il y a les vieux titres réédités au format "budget". J'aimerais savoir ce qu'en pensent vos lecteurs, et pourquoi ne pas créer une association Anti-Évolution Matos Pour Faire du Fric ?*
*Alain "Basc" de Pau*

Nous y sommes donc : rester dans la course ou la suivre à la jumelle. Il n'y a pas de solution, il n'y a que des choix. Les jeux, vieux d'un an, ne sont pas moins bons, il ne sont que moins beaux. Qui plus est, ils sont quatre fois moins chers et le temps les a jugés. Quant à créer une association contre l'évolution du matériel, autant manifester contre le verglas et désigner les communistes comme responsables.

## Cyber dealer

*J'ai 20 ans et je suis un accro des jeux vidéo depuis longtemps (j'ai commencé avec la Vidéopac). Passionné au point qu'un rêve hante mes nuits depuis plusieurs mois : celui de diriger mon propre magasin. Afin de savoir si j'ai mes chances pour réaliser ce projet, je me fie à vous pour obtenir quelques renseignements.*
*Samuel, Maine-et-Loire*

C'est malheureusement un tuyau crevé. Trop de gens ont voulu faire de leur passion un gagne-pain. Résultat : trop de boutiques. La concurrence, face aux grandes chaînes et aux hypermarchés, devient invivable pour les indépendants, particulièrement dans les grandes villes. Montez une boutique, et quelques mois plus tard, si par chance elle marche, vous verrez la concurrence débarquer avec ses grands sabots et ses reins plus solides que les vôtres. Deux solutions semblent encore viables : s'affilier à une grande chaîne ou monter un cyber-café. Dans le premier cas, contactez toutes les marques existantes et comparez leurs différentes propositions. Dans le second cas, tout est question de contacts humains : réunissez des joueurs fanatiques, créez une chouette ambiance, des événements (concours, opérations promotionnelles avec les éditeurs) et mettez quelques belles bécanes en réseau : jouer en réseau est un délice auquel peu de mordus peuvent résister. Frank Hellias, de l'assoce Alerte Rouge (alerterouge@cbhouse.fr) pourra vous donner de plus amples renseignements.

## Soyez Joystick chez vous

*J'aimerais créer mon propre fanzine comprenant entre autres une rubrique "Jeux PC". J'aimerais savoir comment vous faites pour trouver ou tester des jeux qui sortiront des mois plus tard. Faut-il s'adresser à ceux qui éditent ces jeux, les distribuent, les programment ?*
*Guillaume Griffouliere, Besançon*

Vous ne bénéficierez jamais, en montant un fanzine, des avantages grâce auxquels on peut monter un magazine. Ne comptez donc pas sur la générosité des professionnels : ce sont des professionnels. Par contre, les développeurs ont un besoin vital de bêta-testeurs, c'est-à-dire de joueurs qui leur servent de "cobayes" sur les produits en cours qui puissent énumérer les bugs, les lacunes, et leur apporter le recul perdu après des mois passés le nez dans leurs codes. Pour postuler en tant que bêta-testeur, il faut nécessairement avoir Internet. Consultez régulièrement les newzgroups spécialisés (alt.rec.games.pc. etc.) ainsi que les pages des développeurs. Toujours sur Internet, et plus particulièrement sur le Web, vous trouverez des reviews dans les pages on-line des magazines, screenshots téléchargeables à l'appui..

## Attention !

*Travaillant dans un grand hôpital, et étant abonné à Joystick (que j'adore) depuis plus de sept ans, je m'étonne de voir la longévité des journalistes écrivant chez vous. Je veux bien sûr faire allusion aux rayonnements dangereux émis par les écrans, qui peuvent causer la cécité à moyen terme du travailleur.*
*Pr A. Shulz*

Gilles, il faut que vous sachiez que, bien malheureusement, vous ne pourrez pas aller très loin avec un P166 : le marché du jeu vidéo est en constante progression. Malgré cela, votre choix d'une Asus Tek TX-97 nous semble bon, puisque celle-ci supporte les processeurs jusqu'au K6 266.

**En direct avec la rédaction sur le**
**3615 JOYSTICK**




PAR TOUTE L'ÉQUIPE

# Edito

Bon, ben voilà c'est le moment de faire le bilan et de prendre de grandes résolutions. Le bilan, c'est simple : vous êtes de plus en plus nombreux à nous lire (+10 % sur certains numéros) et à vous abonner (on frise les 20 000 abonnés !). Le moral est bon, l'année s'annonce fertile et les jeux vidéo, c'est toujours notre passion. Pas que ça, notez bien, mais y a pas, on est indécrottables. Coté résolutions, je passe en 1024, j'arrête de fumer et j'essaie de ne pas acheter plus d'une guitare cette année. Et je fais des éditos plus courts. De toute façon, personne ne lit jamais ça. Tenez, là, par exemple, je tape n'zimgptorted quoisf ez jlkfjdk jfdjf (je change de ligne hop !)
nbv,nbcxvbcxbcx
(allez, le pavé numérique maintenant)
65-6256454654-5
(ah ah ah, trop rigolo, tout en haut, zou !)
çè"$à!è("$àçè"(àè"($àçè($àè"$.
Enfin tout ça, quoi.
Cyrille Baron




# Des pourcents dans les foyers

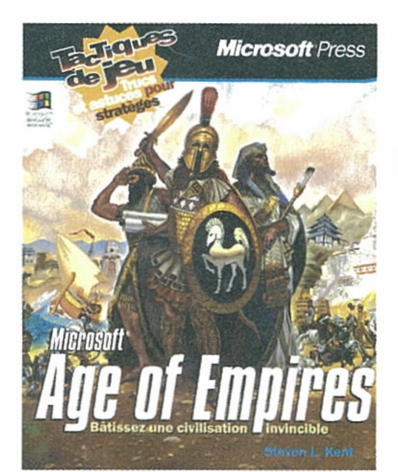
*Il y a un an, on estimait à 35% le nombre de foyers américains équipés d'un PC, aujourd'hui ce chiffre est passé à 43%. Encore plus impressionnant, d'après une même étude de Dataquest, 10% des foyers non-équipés prévoient d'acheter un PC dans les six mois à venir, ça nous fera du 53%. Ces chiffres devraient encore augmenter, les constructeurs menant en ce moment même une petite guerre des prix qui sont tout bénéfices pour l'utilisateur. On est encore loin du nombre de télévisions installées, dans 98% des foyers américains, mais on y arrive tranquillement*

## Chiffres pleins de sous

Electronic Arts a terminé son deuxième semestre fiscal et aurait doublé son chiffre d'affaires, supérieur de 30 millions de dollars aux estimations. EA explique ce succès par les ventes énormes de titres comme Ultima Online ou Nascar. Il est fort dommage que ces derniers n'aient pas dans leurs projets d'acquérir France Télécom pour en faire quelque chose d'utile et, du même coup, alléger la note de téléphone des joueurs d'UO en France.

## Mac Patch

Apple nous prépare pour janvier un patch pour le Mac OS 8.0 qui deviendra ainsi le Mac OS 8.1. Apple se défend de vouloir corriger quelques bugs en douce, mais prétend souhaiter incorporer quelques petites choses à son OS, telles qu'une vitesse accrue (on peut l'espérer) ou une compatibilité avec le DVD-Rom. À ce jour, on ne sait toujours pas de manière officielle si un système quelconque provenant de cette boîte profitera de la technologie NexT acquise à un prix exorbitant.




## Bibliothèque nationale Microsoft

*La famille des produits Microsoft s'est enrichie d'ouvrages littéraires : "Ages of Empires", et "Flight Simulator 98", publiés dans le cadre de la collection " Tactique de jeux ". On y trouve dedans des conseils avisés (quoique peu poussés dans le cas de l'ouvrage sur FS98, qui n'en constitue pas moins un utile complément au manuel). Contrairement aux autres "éditeurs en série", Microsoft Press semble vouloir s'occuper de ses seules affaires et produits, ce qui est plutôt pertinent. On n'est en effet jamais mieux servi que par soi-même. En rêvant un peu, on peut même imaginer qu'ils publient dans l'avenir des recueils de correction de leurs produits comme "Mille et un bugs pour Windows 95" ou "O.S.R.2 : Crime et châtiment". Un petit coup de chapeau pour les prix de ces bouquins, 75 francs pièce.*




## HORLOGE INSULAIRE

Tony Blair, le Premier ministre anglais préféré des jeunes, vient de percuter grave sur ce que l'on nomme le "bug du millénaire". Ledit bug n'est pas une nouvelle mouture du jeu Conquest Earth, mais bien le fait que les vieux parcs d'ordinateurs sont peuplés d'engins aux horloges internes incapables d'afficher l'an 2000. On craint donc une paralysie générale. Aussi Blair vient-il de promettre une "action décisive" qui devrait pouvoir rendre la chose "faisable". Les spéculations sur les implications et modalités de cette "action" vont du simple retard d'une année à la suppression pure et simple du temps en Angleterre.

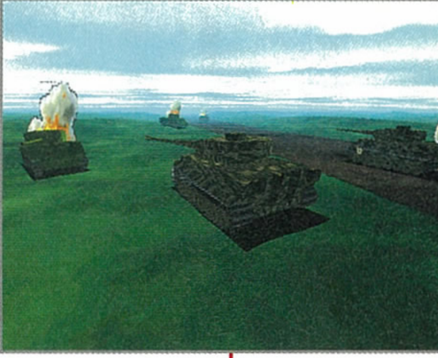
## ENFANT 1

La Cour des États-Unis n'arrête pas de faire du zèle pour faire disparaître cette sorte de criminalité impliquant des adultes et des mineurs ensemble. Cette fois, pourtant, il semblerait qu'elle veuille faire parler d'elle en proposant de punir de félonie et d'une bonne dizaine d'années de prison les auteurs d'images "ayant pour sujet des individus mineurs", ce qui semble normal, mais aussi les images "altérées ou mettant en scène des individus présentés comme mineurs". En gros, cela inclurait les collages malhabiles du visage de la petite sœur sur le corps d'une star du porno en pleine action mais aussi les quadragénaires pulpeuses habillées en écolières ou en pom-pom girls. À ce jour, aucune décision n'a été prise pour interdire les images de Lara Croft à poil.

## MYST VS RIVEN

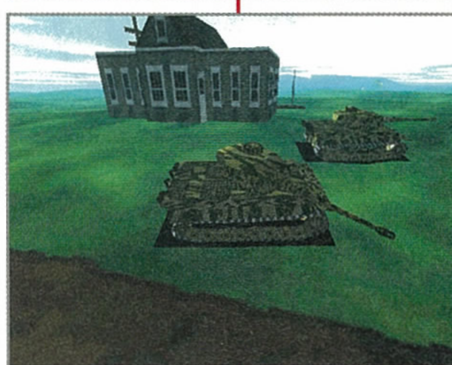
Si on jette un œil aux charts ricains pour le mois d'octobre, c'est pas tout jeune mais les chiffres ont l'avantage d'être définitifs aujourd'hui, on constate avec amusement que la quatrième place des ventes est toujours tenue par Myst de Broderbund. Après toutes ces années... Plus amusant encore, Riven, la suite de Myst, se trouve tranquillement à la troisième place, les deux titres se font une petite compétition amicale. Un joli doublé pour l'équipe de Cyan. Chez Broderbund/Red Orb, on doit avoir un sacré sourire permanent.

# Panzer Commander



Panzer Commander est un jeu de tanks de SSI. Bref, tout ce qu'il y a de plus classique pour ces historiens des conflits mondiaux. Mais cette fois-ci, ils s'attaquent à un gros morceau, puisque Panzer Commander mettra le joueur à l'intérieur d'un blindé, en vue subjective. On prévoit un éditeur de scénarios, des modélisations de véhicules à la hauteur de la réputation du développeur, ainsi qu'un mode de jeu en réseau de huit joueurs.



## CAUCHEMAR

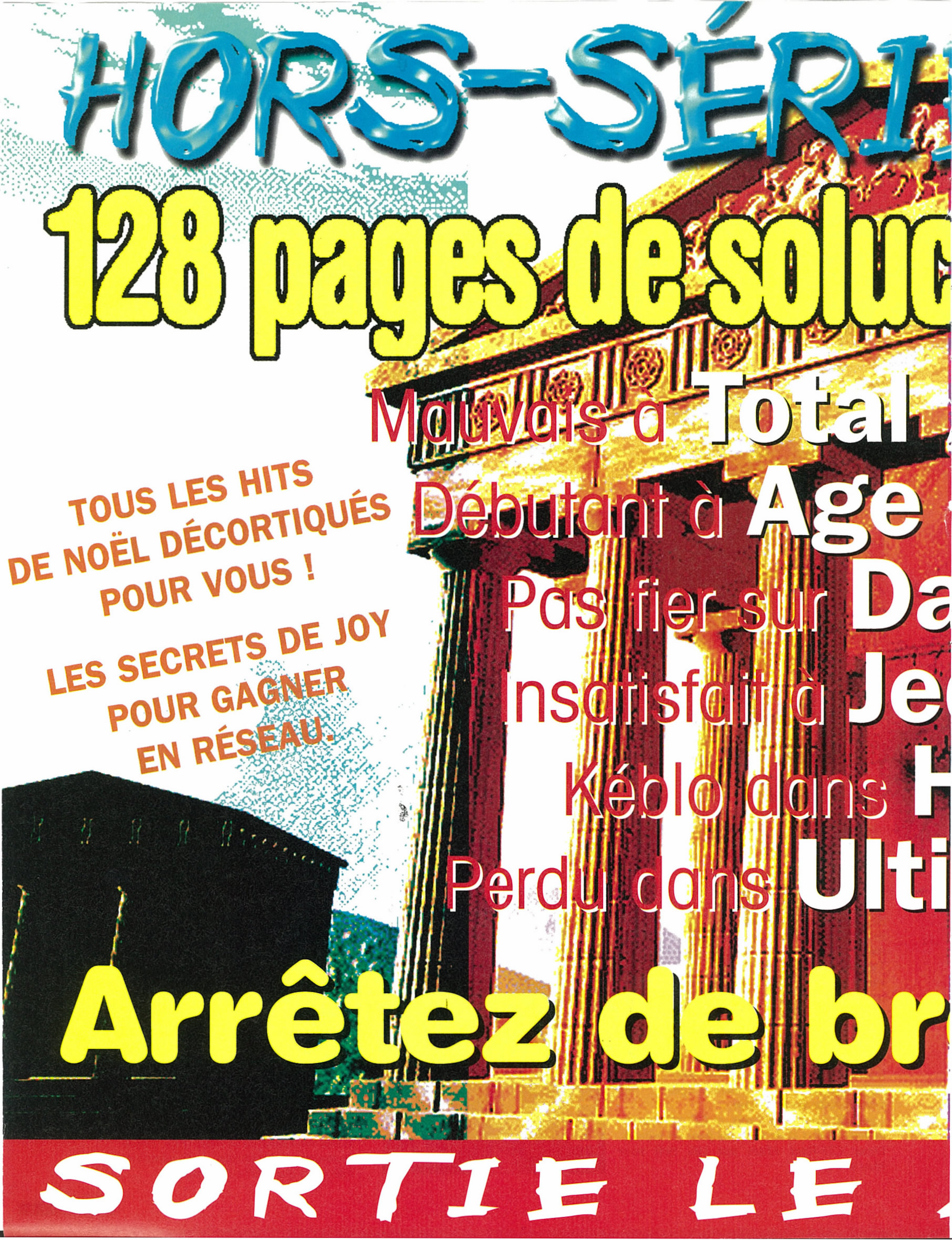
Dream, de Cryo, partait d'une bonne intention : thème rigolo (le monde des rêves) et graphisme audacieux (entre Tanguy et Dali, saupoudré de Gaudi), le tout appuyé par un moteur 3D bien sympa. Hélas, la version finale est totalement instable. Résultat, de nombreux bugs sur de nombreuses machines, particulièrement en mode 3Dfx. Le rêve s'est cassé les dents sur les impératifs commerciaux. Certains cigares sentent la merde.

# Des CD pour les mômes

*Depuis plus de vingt ans Pomme d'Api édite les histoires de Petit Ours Brun, un ours plutôt petit et plutôt brun. Le nounours n'a toujours pas grandi mais il évolue enfin avec son temps et débarque sur CD-Rom dans La journée de Petit Ours Brun, pour Mac ou PC. Conseillé au enfants de plus de 3 ans, ce CD permet aux mômes de cliquer comme des grands, de s'amuser avec sons, images et histoires. Toujours pour les sales mômes, mais un peu plus grands cette fois : Bienvenue au Club Tom-Tom et Nana. Héros de J'aime Lire depuis un bout de temps également, Tom-Tom et Nana font ainsi leur première incursion dans le monde cyber-branchouille des CD-Rom. Conseillé à partir de 7 ans, ce CD est bourré de trucs drôles et de missions pour les mômes. Deux CD-Rom édités par Ubi Soft pour Mac et PC.*

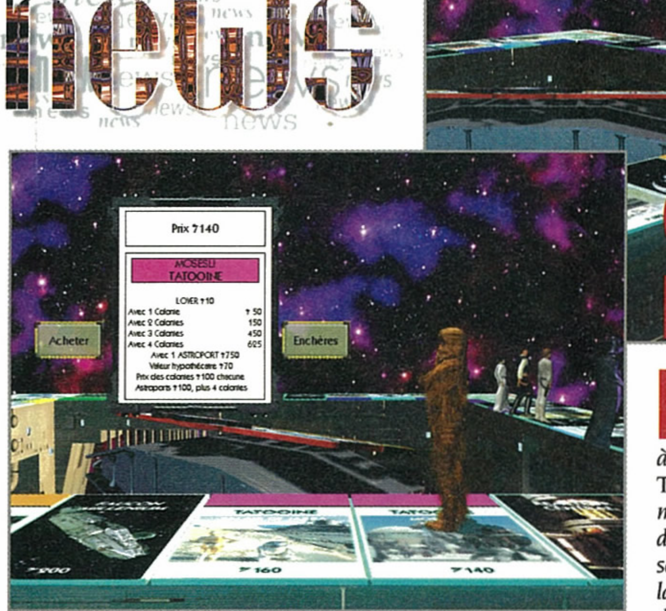
# Plus de deal

Finalement Microprose et GT Interactive ne joindront pas leurs forces, comme cela était annoncé récemment. Microprose reste Microprose et GT reste GT. L'adjonction de Microprose au déjà très gros GT Interactive aurait transformé cette dernière en la deuxième plus grosse société de jeux vidéo, juste après Electronic Arts. La fin d'année assez moyenne de Microprose aurait, dit-on, plus ou moins gelé le deal. Malgré tout, les compagnies ont annoncé qu'elles continueraient de bosser ensemble.
Dans le même temps, GT Interactive a signé avec Empire, la société anglaise responsable de la série Pro-Pinball ou de Flying Corps. Empire devient maintenant un label de GT Interactive, mais garde une certaine indépendance.


HORS-SÉRI
128 pages de soluc
Mauvais à Total
Débutant à Age
Pas fier sur Da
Insatisfait à Je
Kéblo dans H
Perdu dans Ulti
TOUS LES HITS DE NOËL DÉCORTIQUÉS POUR VOUS !
LES SECRETS DE JOY POUR GAGNER EN RÉSEAU.
Arrêtez de br
SORTIE LE



E JOYSTICK
ces et d'aides de jeu
Annihilation ?
of Empires ?
rk Reign ?
di Knight ?
lexen 2 ?
ma Online ?
TOUT SUR LA STRATÉGIE TEMPS RÉEL ET TROIS TONNES DE PISTES POUR ALLER PLUS LOIN !
oyer du noir !
21 JANVIER




# Monopoly Star Wars

*Ce Monopoly est tout simplement génial. En fait, non seulement il se situe à des centaines de kilomètres des autres variations que l'on a pu voir apparaître au fil des âges, mais aussi de la plupart des adaptations sur micro. Dans l'univers de Star Wars, tout est à vendre : Aéroport de Mos Esley, salle de combat de l'Étoile noire, ou parcelle de désert de Tatouine. Les principaux protagonistes de la série pourront être utilisés comme pions et sont animés de fort belle façon. On retrouve des dizaines d'extraits du film (plusieurs par cases du plateau de jeu) et les sons et voix de la trilogie sont fidèlement et intelligemment utilisés. Devrais-je préciser que le plateau est en 3D et que le design est tout simplement superbe ? Pour ceux qui ne se lassent pas du Monopoly ou pour les fans de la série, ce jeu est à acheter de toute urgence et vaudra de toutes les façons moins cher qu'une "authentique" culotte usagée de la princesse Leïa.*

## ENFANT 2

Les affaires de pédophilie ne sévissent pas qu'en Belgique. Sur Internet, les autorités fédérales des Etats-Unis ont accusé une centaine d'individus se livrant à un trafic d'images d'accouplements infantiles sur le réseau. Ces mêmes autorités ont identifié deux mille suspects dans le monde, susceptibles de se livrer à ce hobby parfois fort lucratif. De par le monde, l'application d'un code moral ou légal concernant ces affaires peut parfois être sujet à caution faute d'un cadre juridique uniforme, certains pays, notamment en Europe, autorisant en effet la publication de magazines de nudisme où les enfants ont la part belle.

## SAUTE-MOUTON

Plus de 25 000 personnes meurent dans le monde chaque année en jouant à la marelle sur des mines antipersonnel. La princesse Diana elle-même acquit une certaine notoriété en combattant ce fléau, avant de militer à titre posthume contre l'alcool au volant. Curieusement, le gouvernement chinois vient de refuser de signer une pétition visant a stopper la prolifération de ces engins capables de transformer un piéton en pog. Dans ce pays, on déteste jeter les jouets.

## CHEAT MODE

Exclusif. Refusez de vous rendre aux soirées organisées par une certaine Jeanne Isabelle à Triel-sur-Seine sur le thème "astral", surtout déguisé en lion, particulièrement si on vous vaporise des paillettes sur la gueule pendant qu'un guitariste brésilien prénommé Georges (et soi-disant professionnel des plages de Rio) brame des chansons en boche. Voilà, je suis grillé, adieu les soirées grimé comme un con.

## DUNE 2, LE RETOUR

Nouvelle année qui démarre ? Pas si sûr, 1998 risque fort de ressembler à 1997. On croisera sans doute les mêmes visages bien des fois. Westwood semble œuvrer dans cette direction, et 98 verra naître C&C Commando, une version action 3D temps réel de la gamme archi-connue Command & Conquer, ainsi que C&C : Tiberium Sun, la suite d'Alerte rouge.
Toujours chez Westwood, et dans le même ordre d'idée, la sortie très probable, en avril prochain si tout se passe bien, d'une version relookée et actualisée de Dune 2, sorte d'ancêtre de Command & Conquer. Cette nouvelle version proposera des graphismes en S-VGA dans la lignée des jeux Westwood sortis plus récemment.
Westwood semble donc décidé à garder la même recette pour l'année récente, et même à en repêcher de plus vieilles. C'est dans les vieux pots qu'on fait bla bla bla...

## PETIT CONCOURS

Carmageddon, Postal et GTA semblent participer à un mini-concours secret : le gagnant sera celui qui s'est vu interdire dans le plus grand nombre de pays. Récemment l'Australie a interdit Postal et le Brésil Carmageddon. GTA avait déjà marqué quelques points. Mention spéciale aux jeux où l'on écrase des piétons avec une voiture, deux concurrents sur trois.

# Le DVD n'est pas mort

Au fur et à mesure que le temps passe et que les fêtes approchent avec tout le cortège de fric que ces réjouissances peuvent englober, le DVD devient de plus en plus réel. Fini donc les conférences de presse où l'engin brillait par son absence, où les catalogues de films vidéo comprenant cinq œuvres sur ce support, dont un Rambo et un documentaire sur les pingouins. Les plus grandes marques proposent maintenant leurs modèles à des prix compétitifs et on trouve dans le domaine du DVD vidéo plus de deux cents titres. Rappelons que les distributeurs, afin d'éviter de court-circuiter la diffusion de ces films en salle, ont organisé une localisation par zones. En gros, avec un lecteur de DVD français, vous ne pourrez profiter de films étrangers que lorsque les distributeurs auront donné leur accord pour leur distribution. Le laser-disc vidéo a encore de l'avenir, à moins d'acheter un lecteur multizone et de profiter du marché parallèle.



# news

# Peut mieux faire

Le mois dernier, on vous avait parlé du nouveau site d'Apple (www.apple.com) consacré à la vente de matériel et de logiciels de la pomme. Eh bien, Apple annonce 12 millions de dollars de vente pour le premier mois, lors de l'introduction des PowerMac G3. The Apple Store est donc rapidement devenu un des premiers sites de commerce électronique. Mais tout est à relativiser... Si c'est bien mieux que les quelques centaines de ventes réalisées par IBM et son 3SurfAndBuy2 depuis son ouverture, on est bien loin des 6 millions de dollars quotidiens de Dell. Seul point commun entre les sites Dell et Apple : ils utilisent tous les deux la même technologie, à savoir les WebObjects, qu'Apple a hérité de son rachat de NeXT.

## Telex

Ça y est, le serveur Internet gratuit de Novalogic, NovaWorld.net (www.novaworld.net) est ouvert. Si vous possédez F-22 Raptor vous pourrez affronter d'autres pilotes et les descendre dans la joie.




## RENDEZ-MOI MON JOUET !

C'est rare, peut-être même la première fois que cela arrive : une équipe de développement rachète son propre jeu à l'éditeur qui devait se charger de la distribution. Daydream Software en a en effet ras le bol d'attendre que GT Interactive se décide à éditer Safecracker, le jeu, aux States. Du coup, ils en ont racheté les droits internationaux, et cherchent un autre moyen de le distribuer. Daydream Software était déjà déçu du peu de succès remporté par Safecracker en Europe où il est déjà sorti dans l'indifférence générale.

## Démarche Virale

Le 1er décembre aura été le coup d'envoi de la première marche virtuelle sur Washington. Ce mouvement populaire de connectés n'a pas pour but de demander des réductions d'impôts ou des logements pour les SDF, mais de sensibiliser les jeunes et moins jeunes au virus du sida. Le président Clinton, trop heureux que cette manifestation ne se déroule pas en live dans les rues, a inauguré la chose himself à grands renforts de discours. Au programme, sur le site, on trouvera des forums d'information, des témoignages et des hommages aux victimes de la maladie.
http://www.aidsaction.org/




## TIRE-AU-FLANC

Network Flight Recorder Inc. vient de concevoir un programme dont le but est de surveiller et de garder la trace d'une connexion lorsqu'un hacker décide de s'intéresser à un réseau. Le soft, appelé NFR, serait capable de donner aux administrateurs réseau le moyen de définir ce qui pour eux ressemble à une "introduction " ou une "activité suspecte". Si les administrateurs réseaux arrêtaient de faire de l'Intranet accessible de l'extérieur, juste pour finir le boulot à la maison et se tirer à 15 h 00 ou pour épater leur femme en leur montrant leur dernière base de données, le problème se résoudrait de lui-même.

# Music Maker

*Music Maker de Magix est l'utilitaire rêvé pour les aspirants musiciens ou pour ceux qui ont séché leur trente premières années de solfège et d'harmonie. Music Maker va permettre à tout un chacun de composer ses propres musiques. Grâce à des banques de sons d'une grande qualité et en utilisant des outils simples mais efficaces, les Mozart de province vont pouvoir créer des boucles rythmiques, plaquer dessus quelques accords de guitare, puis les lancer sur le marché pour sortir le prochain tube rap ou techno (non, non, je rigole pas, ils bossent tous avec Music Maker, les mecs comme Akenathon ou MC Solaar). Devenir riche avec un placement de trois cents balles, c'est pas si difficile finalement.*

# 3Dfx est bien content

Chez 3Dfx, ça sent la confiance et la joie à plein nez. Les prévisions de ventes pour ce dernier trimestre fiscal s'avèrent, apparemment, bien en dessous de la réalité. La compagnie ne cesse de grossir et devrait avoir vendu deux fois plus de puces 3Dfx que prévu. Joie pour eux.
Pour l'instant, 3Dfx n'arrive pas à fournir la demande, et l'action de la compagnie vient encore de grimper chez monsieur Nasdaq.

# Mise à mort

Dataquest, qui avait prédit il y a fort longtemps la décrépitude d'Apple Computers, vient de se mettre Netscape Communications à dos en publiant les chiffres suivants résultant d'une enquête sur le www. Selon ces derniers, 57 % des utilisateurs de browsers HTML se serviraient de Communicator, et 39 % de Microsoft Explorer. Le point négatif, pour Netscape, est que Dataquest aurait aussi prouvé que les utilisateurs d'Explorer deviennent de plus en plus nombreux et à une vitesse exponentielle, ce qui ne serait pas étonnant vu la qualité et la gratuité du produit de Microsoft. Toujours est-il que Netscape conteste les chiffres en estimant que l'utilisation d'un seul moteur de recherche (en l'occurrence Alta Vista, l'un des meilleurs) aurait faussé les résultats.

# Foyers connectés

Autre étude, autres chiffres, autres pourcentages, on adore ça. Cette fois ils émanent d'International Data Corporation, société ricaine spécialisée dans les sondages, les chiffres et ce genre de chose. Objet de l'enquête, le Net. D'après cette étude, 18 % des foyers américains sont connectés à Internet, ce qui fait pas moins de 17.7 millions de foyers : comme ils disent, enfin un "mass market ".
IDC prévoit également qu'en 2001 ce chiffre passera à 38 %, soit 40 millions de foyers connectés. 60 % des connectés d'aujourd'hui traîne au moins une fois par jour sur le Net, et les raisons évoquées par ceux qui ne sont pas connectés sont souvent le manque d'intérêt, ou la non-compréhension de ce que peut bien être ce sacré Internet.
Utilisation principale : les e-mails. Suivies par la recherche d'information, puis les renseignements sur certains produits et enfin l'entertainment, jeux et jeu on-line.

# Censure à l'australienne

*C'est la première fois que cela arrive. Un jeu vidéo vient d'être interdit en Australie. Le gouvernement a décidé que Postal, le dernier jeu des p'tits gars de Running With Scissors, était trop violent pour ses concitoyens. Violent, mais rempli d'humour et vraiment tordant à mon humble avis. C'est vrai qu'humour et gouvernements, quels qu'ils soient, ne font pas souvent bon ménage.*



# Ventes en France

Notre copain le SELL, le syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs, vient de recevoir les résultats d'une étude qu'il avait commandée. Cible visée par cette enquête : le marché français des logiciels de loisirs (jeux + ludo-éducatifs, sur micros et consoles). Du coup, forcément, ça nous intéresse et nous concerne tous tout plein. Il en ressort que 1997 fut une sacrée bonne année, avec 30 % de progression par rapport aux ventes de l'année dernière, soit plus de 10 millions d'unités vendues et un chiffre d'affaires de 2,8 milliards de francs. Pas mal. Ça joue de plus en plus dans notre pays, finalement. Pour la première fois, il s'est vendu plus de CD-Rom (jeux et loisirs) pour PC et Mac que de jeux consoles, un peu plus de la moitié des CD-Rom vendus étaient des jeux. Tout va bien, donc, et tout irait encore mieux si le gouvernement respectait ses engagements passés et baissait effectivement la TVA sur les CD-Rom à 5,5%. Espérons encore.

## Telex

Des rumeurs cavalent et prétendent que Sony étudierait la possibilité de sortir une console de jeu portable à connecter à un réseau de joueurs par l'intermédiaire de téléphones mobiles. Le projet porterait le nom de code de Net-Man. Rumeur, donc.




# Espèce de pauvres Allemands

*À l'heure de l'euro, de l'amitié continentale, plaignons un instant nos voisins allemands. Les pauvres, voilà qu'ils vont une nouvelle fois subir les affres de la censure. L'organisation indépendante qui s'occupe du classement des jeux outre-Rhin a déclaré que Quake 2 était beaucoup trop violent. Point. Trop violent qu'il est, le jeu, même pour les adultes.*

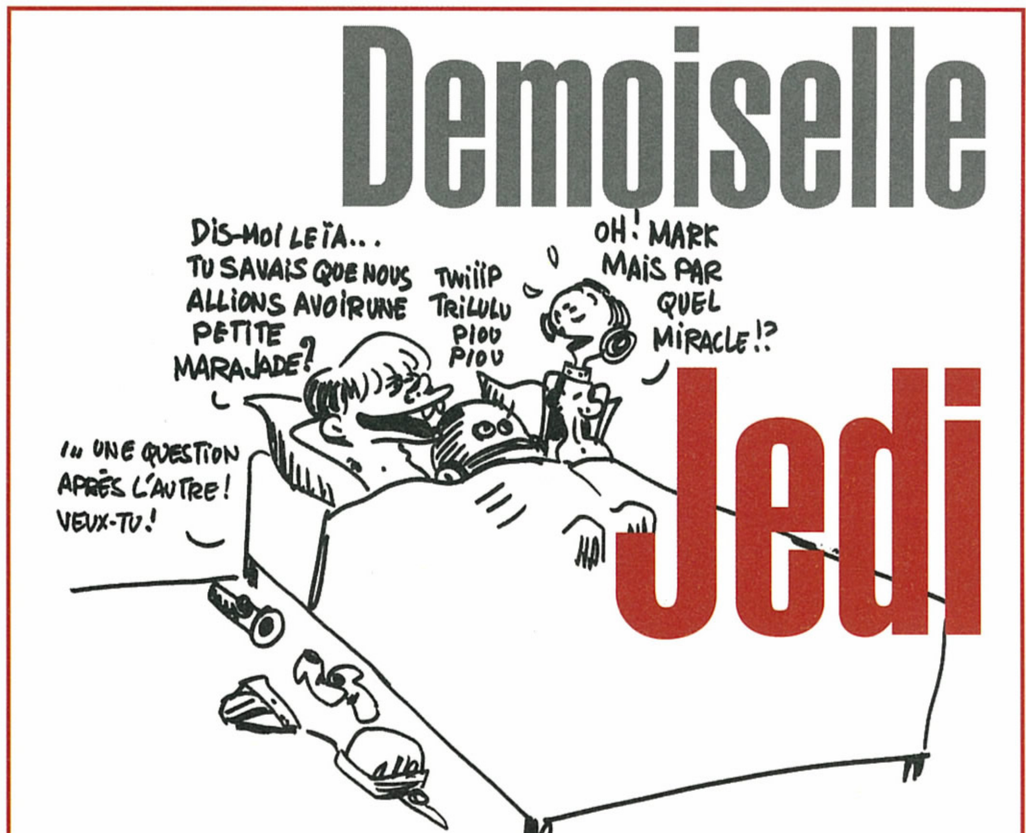
*Activision, qui ne veut pas abandonner le marché allemand, l'un des plus gros d'Europe, est en train de négocier en ce moment même, tout prêts qu'ils sont à faire quelques concessions, à virer quelques trucs de-ci de-là, genre. Reste à savoir ce que Id Software pensera d'éventuelles modifications. On se souvient que Virgin avait dû modifier les sons et virer le sang dans Command & Conquer, afin de faire passer les fantassins pour des robots, et pas des humains. Et là, c'était passé, les censeurs boches étaient contents. Ils doivent pas aimer les robots...*



## TANARUS

Appâté par la réussite (au moins ludique et commerciale) d'Ultima Online, nos amis de Sony viennent de dévoiler leur stratégie commerciale dans le domaine du jeu on-line. En décembre, Sony Interactive Studios va lancer sur le marché Tanarus, où chaque joueur se retrouvera aux commandes d'un char. Sony mettra pour cette occasion à la disposition des joueurs un réseau privé où ces derniers pourront se blaster à qui mieux-mieux pour une somme avoisinant les 10 dollars mensuels. Bientôt Pong.

# Demoiselle Jedi

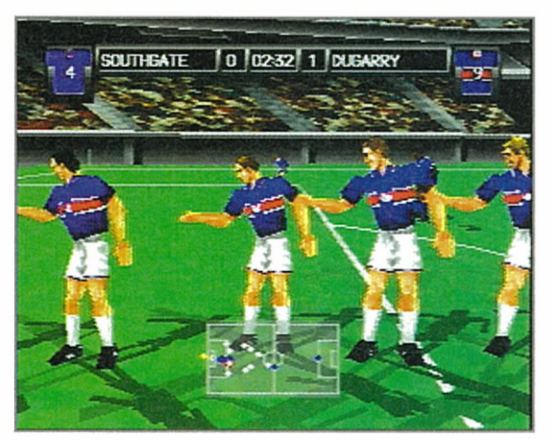



Jedi Knight, l'excellente suite de Dark Forces made in LucasArts, va bientôt profiter d'un data-disk : Mysteries of the Sith. Au programme, des niveaux supplémentaires, bien sûr, 14 en solo et 15 en multijoueur, et également un nouveau personnage principal plutôt original : Mara Jade, une apprentie Jedi. Une demoiselle, donc. LucasArts voudrait marcher sur les pas d'Eidos et de sa Lara Croft que ça ne nous étonnerait pas.

L'histoire, développée par les missions solo, démarre cinq ans après la fin de Jedi Knight, après la victoire de Kyle sur les sept méchants Jedis. Aucune date de sortie pour la France n'a pour l'instant été avancée, mais on vous a déjà pondu un petit reportage en direct des US. Eh ouais, on est comme ça...

# Retour d'une Valeur Sûre

Parmi ces jeux qui ont fait l'histoire du jeu vidéo, Shanghai fait partie des valeurs sûres. Activision sort une toute nouvelle version bourrée de nouvelles options, avec customisation du plateau ou des pièces (il est même possible d'importer ses propres dessins réalisés avec MS Paint). Bien que superflues, les musiques sont sympa et des petites animations agrémentent le tout. Du Mah-Jongg au Shanghai classique, en passant par le mode Dynasty (2 joueurs) ou Pandemonium (4 joueurs sur le même plateau), autant de petits ajouts fort appréciables. Bien sûr, on peut s'affronter en réseau ou par Internet. Dernier détail : la possibilité de rotation du plateau pour faciliter la lisibilité. Rien que du tout bon. C'est Ubi Soft qui distribue Shangai Dinasty très bientôt, dans un mois ou deux. Hélas, il ne sera pas traduit en français.




# Un de plus !

La course à la Coupe du Monde ne concerne pas que les footeux, les entraîneurs ou les managers. Si l'on en juge par toutes ces simulations qui ne cessent de sortir ou d'être annoncées, les éditeurs de jeux sont également de la partie.

BMG Interactive débarque donc très bientôt avec son jeu de foot chéri à lui, Pro Foot Contest 98. Nous avons touché une pré-pré-version qui semblait toute prometteuse, amusante, rapide et réaliste, tout ce qu'on aime dans un jeu de foot. De plus, le jeu est développé par Z-Axis et dirigé par Dino Dini himself, le designer mythique responsable des vrais et bons Kick Off d'il y a quelques années.

Le jeu devrait sortir en avril prochain, on en reparle à l'occasion de previews et de tests.

# Des jeux pour aller mieux

Le mois dernier, nous vous parlions de l'opération "Des jeux pour aller mieux" organisée par les magasins Score Games. En bref, il s'agissait de reverser une partie de l'argent des ventes de jeux et consoles pour offrir à divers hôpitaux et instituts pédiatriques d'autres consoles et jeux pour les gamins qui font un séjour dans ces établissements. Au 15 novembre, au milieu de l'opération, les objectifs semblaient largement atteints, et Score Games annonce déjà que pas moins de 200 consoles et 800 jeux seront ainsi distribués le 16 décembre, juste avant Noël. Chouette opération.

# Epilepsie

*Ça faisait longtemps que nous n'avions parlé de notre copine l'épilepsie, je sens bien que cela nous manquait à tous. Le 16 décembre dernier, plusieurs centaines de gamins japonais se sont mis à vomir, à avoir des convulsions et se sont chopé des petits yeux rouges alors qu'ils regardaient un dessin animé. Au moins 618 d'entre eux ont été conduits dans divers hôpitaux, 120 mômes sont restés la nuit entière : épilepsie.*

*Les gamins regardaient tous "Pokemon", un dessin animé basé sur les personnages d'un jeu Nintendo appelé Pocket Monster sorti fin 96. La scène qui a fait tomber les petits Jap' comme des mouches montrait des éclairs sortant des yeux de Pikachu, l'un des personnages, juste après une explosion. Boum, crise d'épilepsie pour tout le monde.*

*Du coup, l'action Nintendo a perdu près de 2 % le lendemain à la Bourse de Tokyo.*

# British Charts

*Fallait s'en douter, avec tout le battage médiatique autour de Lara Croft, Tomb Raider 2 caracole largement en tête des charts dans toute l'Europe. En Angleterre, le jeu d'Eidos à l'héroïne à poumons, est suivi de FIFA 98, de Cahmpionship Manager 2 97/98, de Flight Simulator 98 et de Worms 2 à la cinquième position des ventes de CD-Rom PC. Notons que les deux premiers titres PC sont identiques aux deux meilleures ventes PlayStation, Tomb Raider 2 et FIFA 98 ; les deux mondes ne feront bientôt plus qu'un.*

## GROS PLEIN DE SOUS

Activision doit sérieusement avoir confiance en l'avenir, le voir tout rose. La compagnie américaine vient en effet de faire appel à des investisseurs privés pour s'octroyer une somme supplémentaire de 75 millions de dollars. Cet argent ne servira pas à combler des dettes, tout va bien pour Activision, mais bien à lancer de nouveaux investissements auprès d'équipes de développement et financer de nouveaux projets en interne.

La guerre en forme de trio qui oppose Electronic Arts, GT Interactive et Activision sera de plus en plus violente.

## Telex

La bataille a pris fin, c'est bel et bien Eidos qui aura la joie et le privilège d'éditer la version PC de Final Fantasy VII. Déjà en développement depuis huit mois, prévu pour le milieu de l'année 98, FFVII ne tournera a priori que sur cartes 3D.

## Spam




On s'en faisait l'écho dans le dernier Joystick, la résistance s'organise contre les "spammers", cette cyber-plaie. Cette fois, l'idée la moins conne de la semaine vient de Sanford Wallace de Cyber Promotions Inc. et de son pote Walt Rines, président de Quantum Communications Inc. Les deux acolytes ont décidé de monter leur propre "provider" baptisé GTMI pour fédérer sous leur bannière toutes les sociétés utilisant le spamming. Et ils ont de grandes ambitions. "Pour la première fois, les commerciaux d'internet seront encouragés à utiliser le marketing direct." En quelque sorte, ils participent à l'expansion du réseau mondial. "Nous allons pouvoir prouver que ce nouveau marché en pleine croissance peut s'autoréguler." Avec un "/ignore GTMI" ?

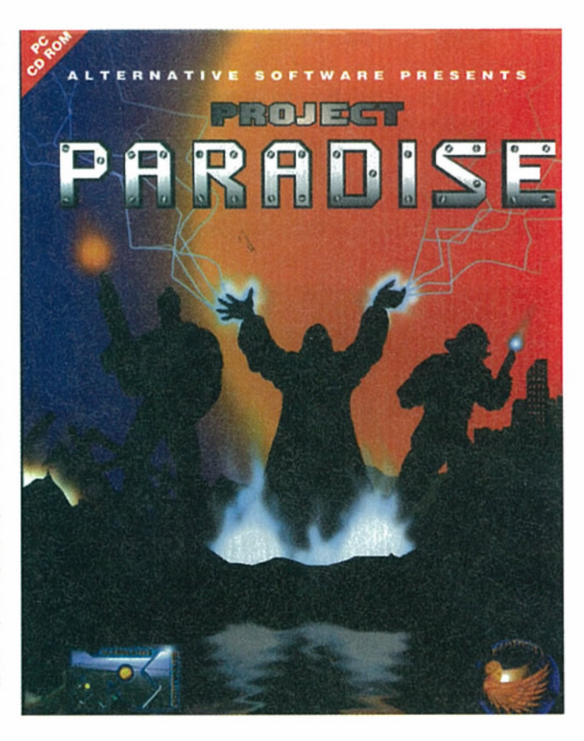


## HEART OF DARKNESS CHES INFOGRAMES

Le mois dernier, Eric Chahi nous confirmait, au détour de notre rubrique Pipole, qu'Heart of Darkness était bel et bien terminé, qu'il sortirait en 98, qu'il était soulagé et tout et tout.
Initialement prévu pour sortir chez Virgin, il y a pas mal de temps maintenant, Heart of Darkness sera finalement édité par Infogrames qui prévoit de le lancer l'été prochain sur PC et PlayStation. Il fallait être patients, tout simplement. Après cette annonce, nous voici donc à nouveau impatients.

# Amis développeurs, à bon entendeur

Le jeu s'appelle Paradise Project, édité chez Alternative Software. L'équipe de développement qui l'a commis est à coller au poteau ou alors il s'agit de débutants qui se font la main. En tout cas, ce n'est pas du travail sérieux : le soft ne tourne que sous DOS (et non en session DOS sous Windows). Il faut donc réinstaller tous ses drivers DOS (carte-son, joy, carte vidéo, carte réseau) pour y jouer. Une pure galère. Tout ça pour un résultat bien médiocre : un shoot them up en vue du dessus, lent en VGA, et qui rame sérieusement sur un P166. C'est mal béta-testé, mal fini, bref, c'est mal. Mais Paradise Project ne mérite pas d'être broyé en quelques lignes assassines dans un test bref : j'ai été (monsieur pomme de terre) profondément impressionné par son "game design". Univers, scénario et trouvailles ludiques s'emboîtent à merveille. Conclusion, développé par une équipe professionnelle, Paradise Project aurait à coup sûr fait un hit. C'est d'autant plus étonnant que les bons codeurs sont aussi courants que les bons game designers sont rares. Alors, hop, j'ai cherché dans les crédits, le gars s'appelle Adrian Maleska, il bosse en Angleterre pour Soft Entreprise www.soft-entreprises.com... chasseurs de têtes, en voici une grosse et qui a de l'or dans les neurones.




# Gargamel Channel

*Un nouveau jeu est désormais disponible dans l'offre TPS (sur le canal 55). Il s'appelle Les Schtroumpf et propose aux hardcore-gamers de s'agiter le nain grâce aux touches fléchées de la télécommande.*




# Concours Quake 2

Le jeu vient à peine de sortir, et déjà les concours commencent à pleuvoir. Ubi Soft et Activision organisent donc un concours européen de Quake 2, en association avec les salles de jeu en réseau françaises et le site Overgame. cinq jours de sélection se dérouleront dans lesdites salles (18 en France), du 19 au 24 janvier, puis la finale verra s'affronter les meilleurs. Les meilleurs suisses, belges, suédois et anglais participeront, le gagnant pourra donc ensuite ramener sa tronche et prétendre être le meilleur joueur d'Europe.
Pour tout renseignements complémentaires : www.ubisoft.fr ou www.overgames.com. Bonne chance aux assassins.

# La Roue de l'infortune

S'en est terminé pour GameTek, qui vient de faire banqueroute après un dernier coup de génie : revendre ses droits pour La Roue de la Fortune et Jeopardy. Dommage, on aurait aimé que ces deux jeux coulent avec la boîte.

# Guerre pour une Civilization

Amusante guerre de droits et de licences en ce moment autour de la franchise Civilization, l'une des plus rentables de notre petit monde du jeu vidéo. Récemment, Activision avait réussi à racheter les droits sur le nom "Civilization" auprès d'Avalon Hill, éditeur du jeu de plateau qui inspira Sid Meier. On s'en souvient. Microprose voyait donc lui passer sous le nez la possibilité de sortir d'autres Civilization. Z'ont donc fait des recherches, les gars de Microprose, pour découvrir qu'en fait, le jeu original Civilization appartenait à la société Hartland Terfoil, qui a publié la première le jeu de plateau bien connu, en 1980. Avalon Hill n'a eu le droit de distribuer le jeu qu'à partir de 1982. Microprose rachète donc Hartland Terfoil, hop, et conteste la vente des droits de Civilization par Avalon Hill à Activision. Tout simplement. Un procès est en cours. À suivre. Qui va profiter de la manne Civilization ?

# Tabernacle on-line

Un sondage d'une agence gouvernementale canadienne établit que dans le pays de l'orignal, le nombre de foyers possédant et utilisant régulièrement Internet a doublé depuis l'année dernière, même date. Ce chiffre représente un million cinq cent mille foyers, soit 13 % des utilisateurs de tabernacles dans cette belle contrée. Nous, même à Joystick, on peut vous en attester, ayant constaté qu'à de nombreuses reprises des individus suspectés de québécisme ont utilisé des termes zarbis sur notre beau channel IRC.




## BILL BOSSE TROP DUR

Après le très médiatique don de Ted Turner à l'ONU (1 milliard de dollars pour les "pauvres du monde"), des confrères américains du quotidien Slate sont allés interviewer l'homme le plus riche du monde (40 milliards de dollars). "Distribuer son argent avec efficacité est aussi difficile que de le gagner", a rétorqué sans rire l'ami Billou. "Je ne compte m'y consacrer que dans plusieurs années..." Comme ça, au moins, les crève-la-faim sont prévenus : encore quelques années à tenir. Pour l'instant, les milliardaires sont surmenés, prière de pas les bousculer.

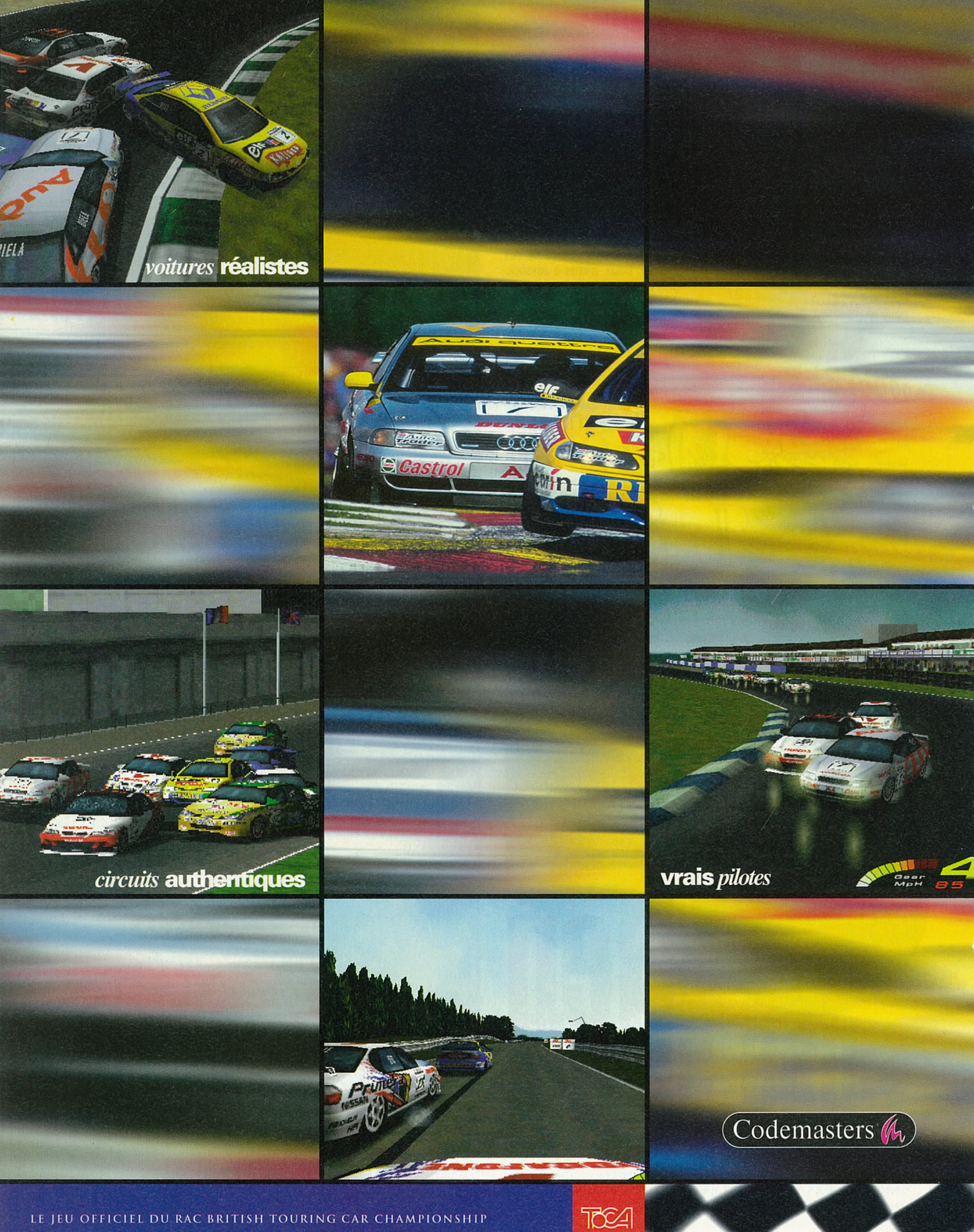
*— PS : Un rapport d'experts daté de 1997 estime qu'il faudrait 80 milliards de dollars annuels pour supprimer l'"extrême pauvreté" vers l'an 2000. Ça ne fait jamais que deux Bill Gates par an pendant quatre ans. Huit Bill Gates en tout.*

## Telex

La rumeur était de plus en plus persistante, elle est maintenant confirmée : il y aura un film tiré de Doom, et c'est TriStar Pictures qui va le produire. Espérons qu'il sera moins daubique que "Super Mario", "Mortal Kombat" ou "Street Fighter".

# Hep pas si vite

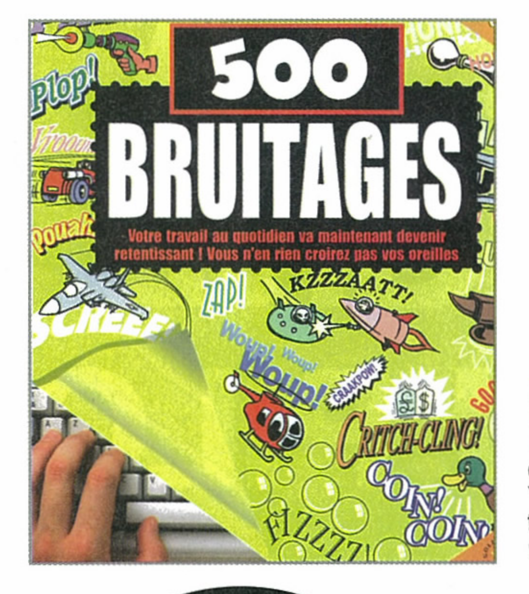
Nos copains les jeux vidéo vont encore se prendre une loi sur le coin de la tronche. C'est l'Europe qui s'y met, avec nos chers gouvernements qui prévoient d'imposer aux jeux de voitures d'afficher des messages prônant le respect des limitations de vitesse ainsi que des différents panneaux et articles du code de la route. L'année prochaine sur nos écrans.


voitures réalistes
circuits authentiques
vrais pilotes
Codemasters
LE JEU OFFICIEL DU RAC BRITISH TOURING CAR CHAMPIONSHIP
TOCA




# Steve et les chasseurs de têtes

Larry Ellison d'Oracle a déclaré aux gars d'Apple qu'il connaissait le gars rêvé pour remplacer Steve Jobs, au sujet duquel circulent moult rumeurs de départ. Pour mémoire, le mois dernier, un responsable de la société Pixar (fondée par Jobs) déclarait que ce dernier n'avait pas l'intention de faire de vieux os chez Apple. Si ça se trouve, son successeur ne sera même pas un humain, mais peut-être marshmallow ou encore un freesbee. On nage en plein loto-sportif. Enfin bref, une question qui demeurera sans réponse, jusqu'à ce que le brave Steve soit remplacé.




# "Tac tac" ! fait le pingouin

La boîte en carton avait raison : je n'en crois pas mes oreilles. 500 bruitages proposent des samples plutôt réussis de sons ou d'ambiances qui sont décrits avec une rare préciosité : " Pièce tournouillant sur une dalle de béton". Ces bruitages sont originaux, sauf un ou deux, parmi lesquels un bruit de porte qui semble provenir de Daggerfall.

## Telex

À l'heure où vous lisez ces lignes, il devrait être enfin disponible. Le patch Direct 3D pour Dungeon Keeper permet, notamment, de profiter plus aisément de la haute-résolution et d'éventuelles cartes 3D. Faites un tour sur le site de Bullfrog. www.bullfrog.co.uk.

TAK TAK

TAK TAK TAK

PROUT

# Bonnes Résolutions

En ce début d'année, plusieurs questions demeurent sans réponse : que deviennent les 486 au rebut, Half-Life va-t-il sortir un jour, Annie Duperey va-t-elle VRAIMENT écrire un nouveau livre, et si oui, pourquoi ? La réponse dans un an à la même date.



## MICROSOFT ET SILICON GRAPHICS S'ASSOCIENT

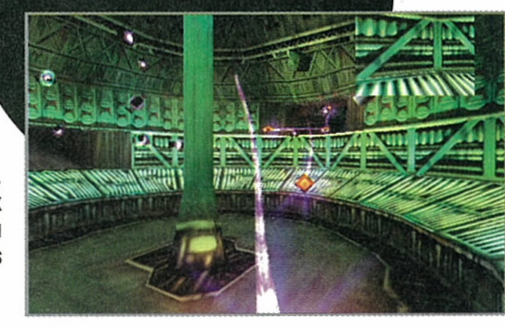
Voilà, Microsoft continue d'avancer et de s'imposer. Le nouveau projet Fahrenheit vient d'être lancé, et tend à remplacer Direct 3D tel qu'on le connaît. En fait, Microsoft vient de s'associer à Silicon Graphics, développeurs des très puissantes librairies OpenGL, librairies 3D plus ou moins concurrente de Direct 3D. Les deux compagnies vont associer leurs forces, et Fahrenheit sera en fait l'association de Direct 3D et OpenGL ; le meilleur des deux mondes. Toujours pour mieux imposer la plate-forme Windows aussi bien auprès des professionnels, pour qui ces API seront adaptées, que pour les joueurs.
Ne nous affolons pas, tout de même, DirectX6 et DirectX7 sont toujours au programme, et Fahrenheit ne devrait pas voir le jour avant l'an 2000 !
Les constructeurs de cartes 3D comme PowerVR et 3Dfx semblent enchantés par cette annonce, qui devrait simplifier le travail des constructeurs (une seule librairie à supporter) et des développeurs.

# Télé mortelle

Il est des jeux qui rapportent des tonnes de thunes à leurs auteurs, des tonnes. Le secret étant de réussir à les faire décliner en tous sens. C'est le cas de la série Mortal Kombat qui a déjà, sous toutes ses formes, rapporté plus de 4 billions de dollars.
Et ce n'est pas fini, après les jeux Mortal Kombat, le film, la BO, les jouets, le spectacle ridicule, le dessin animé, voici la série télé. Le tournage de celle-ci va débuter sous peu, elle sera diffusée aux States à travers les circuits Warner Brothers, coproducteurs de la série. On risque fort de la voir débarquer sur nos chaînes françaises également.




Forseken est fort en retard. Il arrivera finalement fin avril. À suivre.



## RETOUR AU BERCAIL

7th Level continue de vendre ses billes pour mieux quitter la scène des jeux vidéo. C'est au tour de l'équipe de PyroTechnix, qui développe Return to Krondor, de se faire revendre, et c'est Sierra qui joue les acheteurs. Ce qui est plutôt amusant, la série Krondor ayant en effet fait ses débuts au sein de Sierra, avant de partir en fourbe... pour mieux revenir à la niche aujourd'hui.

# Last Express au cinéma

A mon humble avis, The Last Express, le dernier jeu d'aventure de Jordan Mechner (voir pipole Joystick 82), n'a pas rencontré le succès mérité dans notre charmant pays. Rebutés par le graphisme un peu étrange et la technologie pas au top, nous sommes nombreux à être passés à côté de ce jeu d'aventure tout à fait passionnant.
Une deuxième chance va bientôt nous être offerte de découvrir l'univers cosmopolite et chemin-de-ferresque de Last Express puisque Jordan Mechner lui-même est en train d'adapter son jeu au cinéma. Des discutions sont en cours, et Jordan réécrit le scénario pour l'adapter à la non-interactivité.




# Office de Mac

Microsoft repart a l'assaut du parc de Macintosh avec son Pack Office 98, qui sera disponible en janvier sur cette plate-forme. Après une suite de logiciels mal dégrossis, énormes et souvent lents (Word 6), Microsoft espère intéresser les utilisateurs Mac qui se servent toujours de versions antédiluviennes de Word (5.1) ou d'Office. Pour appâter le poisson, Billou promet des outils de conversion fort puissants, une compatibilité totale avec tout, ainsi qu'une interface plus dans le style du Mac OS. Oh, merci Bill...

# StarCraft prend du retard

Si votre liste au Père Noël-le-bubar mentionnait StarCraft, vous risquez fort de trouver une chaussure vide devant votre sapin le 25 au matin. Blizzard l'a annoncé officiellement : StarCraft ne sera pas prêt avant la fin du mois de janvier. Dommage pour les gars de Blizzard, rater Noël a malheureusement de néfastes conséquences sur les ventes de jeux. Cela dit, Diablo avait lui aussi raté les fêtes de Noël, et il a malgré tout cartonné assez gravement pendant près de six mois.




# Acronymes

Sun Microsystems, l'apôtre, sur la planète Terre, du langage de développement Java, intente une action en justice contre Microsoft. L'objet de la plainte concerne les kits de développements logiciels et les programmes de développement d'interfaces (respectivement appelées SDK et API), ainsi que Internet Explorer 4.0 qui commence à devenir la star des browsers du www. L'un des arguments clefs d'Alan Baratz, le CEO de Sun Java Soft, est que Microsoft aurait dénaturé et altéré lesdites API fournies par Sun, de façon à gruger à donf et à induire les programmeurs dans l'erroring de compatibilité le plus total. Aux dernières nouvelles, Microsoft en aurait RAF.

# Légende of the Overfiends

Sur le site Web Gamecenter, on trouve en ce moment un classement très intéressant de tous les méchants les plus machiavéliques des jeux vidéo. On retrouvera treize figures célèbres comme Antonio Malachio (alias Carlo Di Fungi) d'Interstate '76, le Guardian d'Ultima (7, 8, 9 ?) ou encore le loup-garou d'Alone in the Dark. Seul gros point noir de ce tableau peint avec beaucoup d'humour, la présence en tant que vilain suprême du classement, de Goro, la frappette grimée et chauve de Mortal Kombat.
http://www.gamecenter.com/Features/Exclusives/Villains/




# Les TOPS PC CD ROM sont chez Micromania

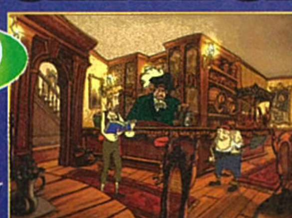
**GRATUIT**

**Le catalogue PC CD ROM 28 pages couleurs disponible* chez Micromania !!**

## The Curse of Monkey Island

TOP

**La malédiction de Monkey Island a frappé !** Libérez votre bien-aimée et réduisez au silence l'**abominable Lechuck.** Moteur graphique en **SVGA**, gags et réflexion sont au rendez-vous.





## StarCraft

Dernier né de Blizzard Entertainment, ce jeu est le digne successeur de Warcraft. Dans un **univers futuriste** où **3 races d' aliens**, dotées de caractéristiques différentes s'affrontent, ce jeu est un **mélange de stratégie et de gestion.**

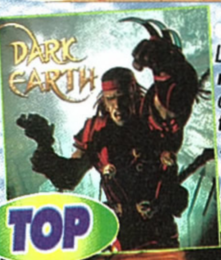







TOP

## Dark Earth




**Les cendres du feu nucléaire** ont obscurci la planète, les **ténèbres y règnent** sans partage. **Défendez la cité** lumière et **combattez le mal** qui vous ronge ! **Personnages en 3D** pour une **superbe aventure** aux rebondissements multiples.



TOP





## Screamer Rally

5 équipes, 7 nouveaux circuits, de nouvelles voitures paramétrables à volonté pour mieux affronter boue, glace, graviers, intempéries...

Braquages et contre-braquages n'auront plus de secret pour vous. Jouable à 2 en écran divisé et jusqu'à 6 joueurs en réseau.



TOP

## Red Baron II



Plongez dans l'**univers trépidant des «As»** de la Première Guerre Mondiale ! Avec une **intelligence artificielle performante**, vous découvrirez les **vraies difficultés** des **combats de pilotes** émérites. Aurez-vous **assez de courage et de panache** pour **devenir à votre tour un «As»** ?



TOP

## Lands of Lore — Les Gardiens de la Destinée

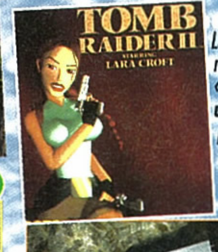
Avec cette suite, Westwood nous offre le jeu d'**aventure rôle le plus attendu de l'année.** Saurez-vous convaincre la malédiction de Scotia la sorcière et résister au retour du démon Bilal ? **4 CD pour des dizaines d'heures d'aventure...**



TOP



## Tomb Raider II




**La belle Lara** part à la recherche de la **relique «Dague de Xian»**. **5 univers** subdivisés en plusieurs niveaux, de la Chine à Venise et au Tibet. Lara pourra utiliser **2 objets en même temps**, conduire des engins, de **nouvelles armes**, de **nouveaux monstres.**



TOP

## Age of Empires




**Présidez au destin de l'une des douze civilisations antiques** : bâtissez d'immenses cités, levez de puissantes armées et trouvez de nouvelles technologies. Exploitation de **ressources, exploration, diplomatie, conquêtes...** Seul ou à plusieurs, voici la nouvelle référence des jeux de stratégie en temps réel.





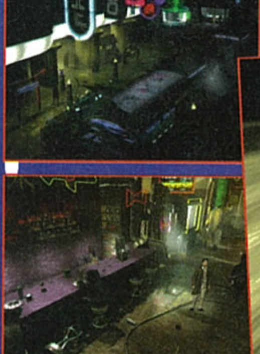
TOP

* Catalogue disponible dans tous les Micromania dès le 15/12/97.




# BLADE RUNNER

**Los Angeles - 2019 !** Les répliquants sont de retour. Vous êtes **Ray Mc Coy, flic désabusé**, chargé de débusquer ceux qui **ne sont pas humains**. Grâce à une grande **liberté d'action**, chaque nouvelle partie sera différente. Ce jeu d'aventure, graphiquement stupéfiant, recréé avec bonheur l'incroyable atmosphère du film.







NET STADIUM

## Jouez en réseau de chez vous

- Duke Nukem 3D
- Warcraft 2
- F1 Grand Prix 2
- Quake
- Command & Conquer...

Nouveau !

- Shadow Warrior
- Blood

Logiciel d'accès au réseau GRATUIT disponible dans les Micromania et sur Internet :
http//www.azursoft.fr/stadium



# MICROMANIA

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !




TOP Sept sbires de l'Empire ont profané un cimetière Jedi. Apprenez à **maîtriser la force, contrôlez votre destin,** ne vous laissez pas séduire **par le côté obscur !** Un super jeu d'aventure sous **3DFX !**



TOP

JOINT STRIKE FIGHTER

Créé par une nouvelle équipe de programmeurs, Joint Strike Fighter vous offre un siège en avant-première aux **commandes des chasseurs du futur**. À travers **4 campagnes** dynamiques, retrouvez un **réalisme de vol** inégalé, une **animation fluide** aux graphismes superbes, des **détails au sol sublimes** et un mode d'entraînement astucieux.





# LES MICROMANIA

**MICROMANIA ITALIE 2** NEW
Centre Ccial Italie 2 - Niveau 2
(À côté de Grand Optical)
75013 Paris - Tél. 01 45 89 70 43

**MICROMANIA IVRY GRAND CIEL** NEW
Centre ccial Carrefour Grand Ciel
94200 Ivry-sur-Seine - Tél. 01 45 15 12 06

**MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL** NEW
Centre Ccial Cora Cormontreuil
51350 Cormontreuil - Tél. 03 26 86 52 76

**Ouverts tous les dimanches**

**MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES**
Galerie des Champs - 84, av. Champs-Élysées
Mo George 5 - RER Charles-de-Gaulle-Etoile
Tél. 01 42 56 04 13

**MICROMANIA BVD DES ITALIENS**
Passage des Princes - 5, bvd des Italiens
75002 Paris - Mo Richelieu Drouot
et RER Opéra - Tél. 01 40 15 93 10
LA TÊTE DANS LES NUAGES

**MICROMANIA MONTPARNASSE**
126, rue de Rennes - 75006 Paris
Métro Montparnasse ou Saint-Placide
Tél. 01 45 49 07 07

**MICROMANIA FORUM DES HALLES**
5, rue des Pirouettes - Niveau -2
Mo & RER Les Halles - Entrée Porte Lescaut
75001 Paris - Tél. 01 45 08 15 78

**MICROMANIA LA DÉFENSE**
Centre Commercial Les 4 Temps
Niveau 1 - Rotonde des Miroirs
Mo & RER La Défense - Tél. 01 47 73 53 23

**MICROMANIA PARINOR**
Centre Commercial Parinor - Niveau 1
93006 Aulnay-sous-Bois - Tél. 01 48 65 35 39

**MICROMANIA LES ULIS 2**
Centre Ccial Les Ulis 2 - Tél. 01 69 29 04 99

**MICROMANIA ÉVRY 2**
Centre Ccial Evry 2 - Tél. 01 60 77 74 02

**MICROMANIA ROSNY 2**
Centre Commercial Rosny 2
93110 Rosny - Tél. 01 48 54 73 07

**MICROMANIA LES ARCADES**
Centre Ccial Les Arcades - Niveau Bas
93606 Noisy-le-Grand - Tél. 01 43 04 25 10

**MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE**
Centre Commercial Carrefour - 77190
Villiers-enBière - Tél. 01 64 87 90 33

**MICROMANIA VÉLIZY 2**
Centre Commercial Velizy 2 - 78140 Vélizy
Tél. 01 34 65 32 91

**MICROMANIA BELLE ÉPINE**
Centre Ccial Belle Épine - Niveau Bas
94561 Thiais - Mo Villejuif Terminus
Bus 185/285 RER C Choisy
Bus TVM Belle Épine - Tél. 01 46 87 30 71

**MICROMANIA NOYELLES-GODAULT** NEW
Centre Ccial Auchan - 62950 Noyelles-Godault

**MICROMANIA ROUEN St-SEVER** NEW
Centre Ccial St-Sever - 76000 St-Sever
Tél. 02 32 18 55 44

**MICROMANIA SAINT-QUENTIN**
Centre Ccial St-Quentin-en-Yvelines
Face Carrefour -78000 St-Quentin-en-Yvelines - Tél. 01 30 43 25 23

**MICROMANIA CERGY**
Centre Commercial Les 3 Fontaines
Niveau Bas - Face Go Sport
95000 Cergy - Tél. 01 34 24 88 81

**MICROMANIA CRÉTEIL**
Centre Ccial Créteil Soleil - Niveau Haut
Entrée Métro - Métro Créteil-Préfecture
Bus 117/181/104/308 - 94016 Créteil
Tél. 01 43 77 24 11

**MICROMANIA TOULOUSE**
Carrefour Portet-sur-Garonne - 31127
Portet-sur-Garonne - Tél. 05 61 76 20 39

**MICROMANIA AVIGNON**
Espace Soleil - 84130 Le Pontet
Tél. 04 90 31 17 66

**MICROMANIA MONTPELLIER**
Centre Ccial Le Polygone - Niveau Haut
34000 Montpellier - Tél. 04 67 20 14 57

**MICROMANIA GRAND-VAR**
Centre Commercial Grand-Var Sud
83160 La Valette-du-Var - Tél. 04 94 75 32 30

**MICROMANIA CAP 3000**
Centre Ccial Cap 3000 - Rez-de-Chaussée
06700 St-Laurent-du-Var - Tél. 04 93 14 61 47

**MICROMANIA NICE-ÉTOILE**
Centre Ccial Nice-Étoile Niveau -1
06000 Nice - Tél. 04 93 62 01 14

**MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU**
Centre Commercial La Part Dieu - Niveau 1
69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82

**MICROMANIA LYON ST-PRIEST**
Galerie Auchan - 69800 Lyon St-Priest
Tél. 04 72 37 47 55

**MICROMANIA EURALILLE**
Centre Ccial Euralille - Rez-de-chaussée
59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72

**MICROMANIA LILLE V2**
Centre Commercial Villeneuve d'Ascq
59650 Lille - Tél. 03 20 05 57 58

**MICROMANIA STRASBOURG**
Centre Commercial Place des Halles
Niveau Haut (Face entrée BHV)
67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70

**MICROMANIA VENTE PAR CORRESPONDANCE**
BP 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS - TÉL. 04 92 94 36 00
OUVERT DU LUNDI AU VENDREDI DE 9H À 19H

**3615 MICROMANIA**
**Tout le catalogue des jeux**
(1,29 F. la minute)




**GRATUITE avec le 1er achat !**
**De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !**

* Sauf sur les Consoles. Remise différée sous forme de bon de réduction de 50 F.

PAR MATHILDE REMY & STÉPHANE QUENTIN

# Top Hard



Comment lire ce Top Hard ? Les trois configurations proposées sont cohérentes entre elles et doivent se prendre et se comprendre dans leur globalité. Ainsi, pour chaque élément, nous n'avons pas choisi un petit prix, un moyen prix et un gros prix, mais un élément qui permet à la configuration d'être performante. Exemple : s'il nous semble intéressant d'ajouter une carte 3Dfx à la petite configuration, peu importe que ce soit également une 3Dfx qu'on recommande dans la config haut de gamme et une PowerVR dans le milieu de gamme. L'essentiel est que la config 1 fait environ 10 000 francs (ce que nous considérons comme un minimum pour prendre plaisir à jouer), la config 2 environ 15 000 francs, la config 3 environ 20 000 francs et que chaque config est équilibrée et (grande nouveauté) communiquante ! Dernier point : nous n'avons aucune prétention à l'exhaustivité, pour la bonne et simple raison que nous n'avons pas testé tous les matériels du marché (à l'exception des cartes vidéo). Ces configurations sont simplement des "config qui marchent" dans un environnement Windows 95, composées d'éléments qu'on connaît et qu'on utilise. Libre à vous de les moduler à votre sauce.

## Le modem

| Le modem |
|---|
| Config 1 : Sporster 56 000 Flash externe de US Robotics, 1 050 F TTC |
| Config 2 : Sporster 56 000 Flash externe de US Robotics, 1 050 F TTC |
| Config 3 : Sporster Courrier V34 externe de US Robotics, 2 000 F TTC |



## Le moniteur

| Le moniteur |
|---|
| Config 1 : 15" Philips Brilliance 105, 2 500 F TTC |
| Config 2 : 17" IIYAMA MF-8617E, 4 000 F TTC |
| Config 3 : 17" Sony 200SF, 5 000 F TTC |

## La carte-son

| La carte-son |
|---|
| Config 1 : AWE 64 EOM de Creative Labs, 580 F TTC |
| Config 2 : AWE 64 Edition Spéciale de Creative Labs, 680 F TTC |
| Config 3 : AWE 64 Gold de Creative Labs, 1 250 F TTC |

**ATTENTION !**
Les prix indiqués sont des prix du marché relevés par nous, avec nos yeux à nous, et que nous vous donnons à titre purement indicatif. De plus, ils concernent les versions "boîtes". Donc pour l'achat d'une config complète, votre facture sera inférieure à la somme de tous ces prix, puisque vous bénéficierez des tarifs OEM.

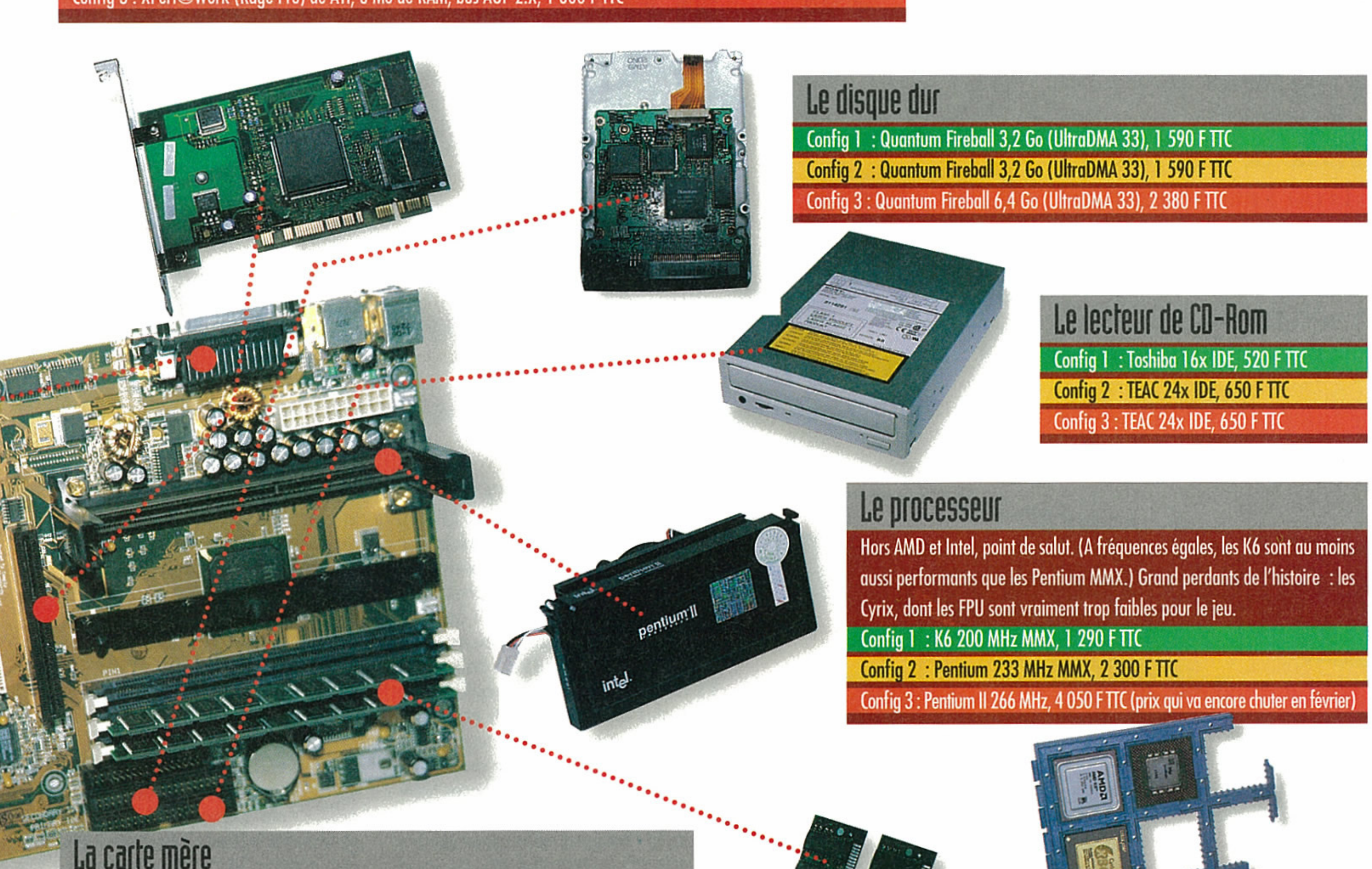
## Les cartes 2D/3D

A l'exception de la Millennium II de Matrox (réservée à l'infographie mais pas indispensable pour le jeu), il n'existe plus de cartes purement 2D. Donc soit vous gardez votre carte vidéo actuelle et vous lui adjoignez une carte accélératrice 3D : une 3Dfx pour sa foule de jeux dédiés et pour ses performances incroyables dès le Pentium 133 (Maxi Gamer 3D de Guillemot ou Monster 3D de Diamond, 1 100 F TTC) ou une PowerVR si vous avez un processeur qui tourne à 200 MHz ou plus et si vous voulez privilégier l'accélération Direct3D, le mode fenêtré et les hautes résolutions (m3D de Matrox, 800 F TTC).
Soit vous changez pour une vraie bonne 2D/3D (cf ci-dessous). Ce qui ne vous interdit pas de rajouter une carte 3D (3Dfx de préférence) par derrière !

Config 1 : Graphic Blaster Exxtreme (Permedia2) de Creative Labs, 4 Mo de RAM, bus PCI à 33 MHz, 890 F TTC
Ou XPert@Work (Rage Pro) de ATI, 4 Mo de RAM, bus PCI à 33 MHz, 950 F TTC

Config 2 : XPert@Work (Rage Pro) de ATI, 4 Mo de RAM, bus PCI à 33 MHz, 950 F TTC
Ou Velocity 128 (Riva 128) de STB, 4 Mo de RAM, bus PCI à 33 MHz, 890 F TTC

Config 3 : XPert@Work (Rage Pro) de ATI, 8 Mo de RAM, bus AGP 2.X, 1 600 F TTC




## Le disque dur

Config 1 : Quantum Fireball 3,2 Go (UltraDMA 33), 1 590 F TTC
Config 2 : Quantum Fireball 3,2 Go (UltraDMA 33), 1 590 F TTC
Config 3 : Quantum Fireball 6,4 Go (UltraDMA 33), 2 380 F TTC

## Le lecteur de CD-Rom

Config 1 : Toshiba 16x IDE, 520 F TTC
Config 2 : TEAC 24x IDE, 650 F TTC
Config 3 : TEAC 24x IDE, 650 F TTC

## Le processeur

Hors AMD et Intel, point de salut. (A fréquences égales, les K6 sont au moins aussi performants que les Pentium MMX.) Grand perdants de l'histoire : les Cyrix, dont les FPU sont vraiment trop faibles pour le jeu.

Config 1 : K6 200 MHz MMX, 1 290 F TTC
Config 2 : Pentium 233 MHz MMX, 2 300 F TTC
Config 3 : Pentium II 266 MHz, 4 050 F TTC (prix qui va encore chuter en février)

## La carte mère

Le choix est le suivant :
- D'un côté, une technologie vieillissante à base de socket 7 PCI, qui offre des rapports performance/prix encore très intéressants. (Les cartes mères socket 7 AGP sont pour l'instant des solutions bâtardes qui n'apportent rien. On vous tiendra au courant si ça change.)
- En face, la nouvelle architecture Intel Slot One avec bus AGP (chipset LX), qui est beaucoup plus performante qu'une carte socket 7, même AGP. La clé de cette performance n'est pas l'AGP, puisqu'aucun titre ne l'exploite encore (les premiers sont attendus pour mars 98), mais le DIB (Dual Independent Bus) qui permet les échanges directs entre processeur central, mémoire cache et mémoire vive.

Quel que soit votre choix, un conseil : faites attention à bien acheter un boîtier ATX. Le standard AT est en train de vivre ses derniers jours.

Config 1 : Asus TX97 ATX (socket 7 jusqu'à 266 MHz), 1 120 F TTC
Config 2 : Asus TX97 ATX (socket 7 jusqu'à 266 MHz), 1 120 F TTC
Config 3 : Asus P2L97 ou Microstar MS-6111 (Slot One jusqu'à 333 MHz), 1 350 F TTC

## La RAM

Minimum vital : 32 Mo. Maximum sous Windows 95 : 64 Mo. (Seul NT4 est capable d'exploiter plus de 64 Mo.)

Config 1 : 32 Mo de SDRAM en DIMM, 620 F TTC
Config 2 : 64 Mo de SDRAM en DIMM, 1 240 F TTC
Config 3 : 64 Mo de SDRAM en DIMM, 1 240 F TTC

## La carte vidéo 2D

Plus de conseils pour une carte 2D : toutes les nouvelles cartes 2D font aussi de l'accélération 3D. Donc soit vous gardez votre carte vidéo actuelle et vous lui adjoignez une carte accélératrice 3D, soit vous changez pour une vraie bonne 2D/3D.

Par Stéphane Quentin et Mathilde Remy

# Comment choisir son modem ?

Aujourd'hui, un joueur digne de ce nom ne peut plus ignorer le phénomène Internet. Infos à glaner, soluces et tips à trouver, démos et patchs à télécharger, communauté à intégrer, adversaires à recruter... les intérêts sont multiples. Ça devient carrément indispensable. Bon OK, c'est vrai que c'est pas donné mais une fois qu'on y a goûté, difficile de s'en passer ! D'où l'intérêt de bien choisir son mode de connexion, son provider et son modem. Eh oui, les trois sont indissociables.




Avant l'explosion d'Internet (plaf !), les jeux multijoueur étaient développés pour le protocole IPX. Le modem était un outil de luxe qui permettait de se connecter à quelques BBS ou de jouer à distance à deux. Si on voulait jouer à plus de deux, il fallait rameuter les potes et leur bécane pour un week-end, et monter un réseau local. Avec Internet, les potes habitent à l'autre bout du monde ou de la France et vous jouez contre eux depuis chez vous, bien au chaud dans votre bordel familier, entre un tas de linge sale et des restes de pizza. Même plus besoin de parler anglais : la communauté francophone grossit de jour en jour et les échanges se font dans la langue de Baudelaire et de Louis XIV. Vous les avez découverts sur le Forum de Joystick. Vous les avez retrouvés sur les newsgroups. Vous avez partagé quelques bons délires sur irc. Vous vous êtes communiqué par mail des adresses de ftp sympas. Vous avez gueulé de concert contre les abus de France Télécom. Et vous avez fini par prendre rendez-vous pour une partie de Total A., de Quake ou de Dark Reign par ICQ. Si votre trilogie infernale **"mode de connexion, provider, modem"** est harmonieuse, tout s'est bien passé.

## Internet à la portée de tous

Depuis Windows 95 et surtout depuis DirectX3, on n'a même plus besoin de se prendre la tête à utiliser des logiciels comme Kali : les jeux intègrent déjà le protocole d'Internet, le TCP/IP. Certes, ils supportent toujours l'IPX pour le jeu en réseau local et le direct-link pour une connexion via modem ou null modem, mais l'intérêt en est de plus en plus limité : les rendez-vous avec l'ami/ennemi de toujours commencent à manquer de piquant. Et pour peu qu'on n'ait pas beaucoup de joueurs autour de soi, le Net et son formidable vivier de chair à canon bien fraîche est la solution rêvée. Pourtant, certains hésitent encore à franchir le pas. Il faut dire que la facture globale fait un peu peur. Mais bon, passé l'investissement initial (modem, ouverture de compte chez un provider, ins-

tallation éventuelle d'une seconde ligne téléphonique RTC ou Numéris), la charge mensuelle n'est pas si terrible. On trouve d'excellents providers pour moins de 100 francs par mois et une communication locale (un appel à son provider) coûte bien moins cher qu'un 3615. Le tout est de ne pas en abuser (comme pour tout) et d'attendre les heures où la tarification est la plus basse.

Tout ce que vous n'avez jamais osé demander sur le Net

Internet est un ensemble d'ordinateurs reliés entre eux par tout un réseau de tuyaux de tailles variées. Ces ordinateurs ont différentes vocations : hébergement de sites Web ou de ftp, serveurs de news, serveurs dédiés pour le jeu, etc. Se connecter à Internet consiste à rejoindre ce réseau de tuyaux. C'est cette connexion que vend le fournisseur d'accès à Internet. Une fois entré, vous pouvez ensuite aller où bon vous semble. Bien sûr, comme tout le monde partage les mêmes tuyaux, ça rame parfois un peu. Les ralentissements peuvent se situer à de multiples niveaux. Pour les éviter, le meilleur moyen est encore d'apprendre à les identifier :

## 1. L'ENDROIT OU VOUS ALLEZ CHERCHER VOS INFOS

Pour aller sur un site américain, par exemple, vous subissez la loi du franchissement de l'Atlantique et de son goulet d'étranglement. La solution consiste à trouver des sites miroir dans votre coin ou à prendre votre mal en patience.

## 2. LA RICHESSE DES SITES QUE VOUS VISITEZ

Plus un site est lourd, plus il vous faudra de temps pour afficher ses pages. C'est pour cette raison que de plus en plus de sites proposent des versions "low band" (bande passante faible) de leurs pages. C'est moins joli, mais ça va plus vite.

## 3. LA QUALITÉ DES SERVEURS QUI HÉBERGENT LES SITES

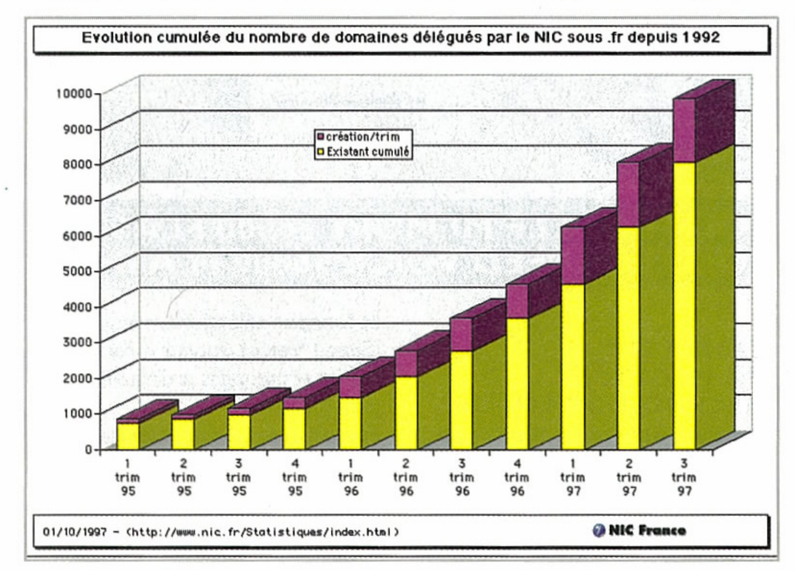
Selon qu'un site est hébergé par un vulgaire 486 (site de particulier) ou par une station Sun de dernière génération, les temps de chargement peuvent varier du simple au centuple. À vous de trouver les meilleurs. (On ne va quand même pas vous mâcher tout le travail, non mais !)

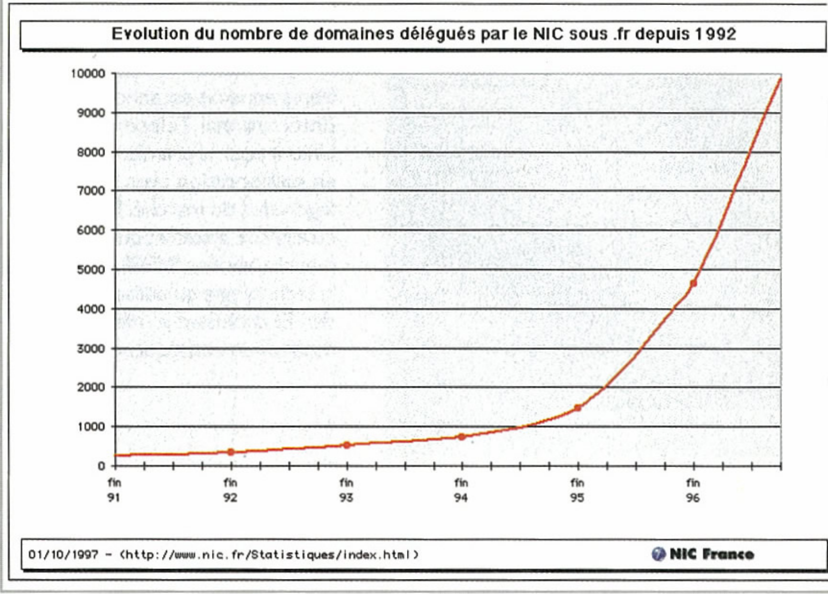
## 4. L'HEURE À LAQUELLE VOUS VOUS CONNECTEZ

Plus vous êtes nombreux, plus ça rame, évidemment. À cinq heures du matin, c'est un vrai régal !

## 5. LA QUALITÉ DE VOTRE PROVIDER

Combien de modems a-t-il ? Quel est son ratio modem/abonnés ? Traduction : arriverez-vous à vous connecter du premier coup, après trois tentatives, ou au bout d'une heure ? (Un ratio normal est de 1 modem pour 5 abonnés.)
Quelle est la taille de sa LS (Ligne Spécialisée = le tuyau qui le relie au réseau) ? Traduction : est-ce que ça rame déjà chez lui ou seulement après ? Rigolez pas : c'est important.
Supporte-t-il les nouvelles technologies à 56 Kbps et le Numéris ? Traduction : dans quel type de matériel allez-vous investir ? Bien sûr, on peut



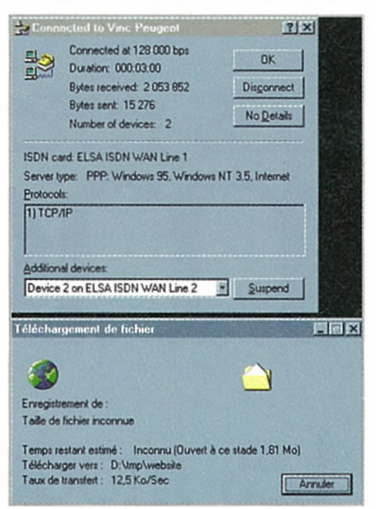

sans problèmes surfer sur le Web, chater sur irc et recevoir ses mails en 28,8 Kbps, mais pour jouer, c'est vraiment le minimum vital. Si vous en avez la possibilité, passez à la vitesse supérieure. Et si vous avez la chance de pouvoir profiter des offres du Câble, n'hésitez pas une seconde.

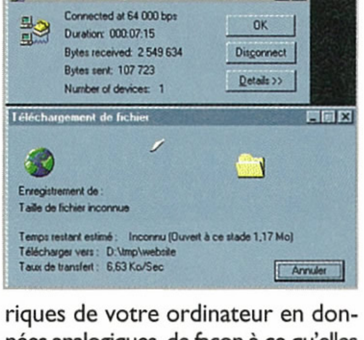
## 6. LA QUALITÉ DE VOTRE LIAISON AVEC VOTRE PROVIDER

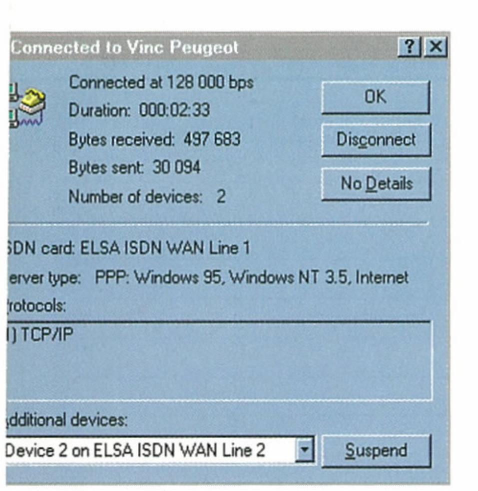
Ce n'est pas tout d'arriver à se connecter chez son provider à la première tentative, encore faut-il éviter les pièges du trajet entre chez vous et chez lui. Tous les centraux téléphoniques français sont maintenant numériques. Le point le plus faible de la chaîne se situe donc entre votre domicile et votre central. Si vous subissez des grésillements ou des interférences quand vous téléphonez, mêmes minimes, vous êtes mal parti pour avoir une connexion de qualité. Voyez donc si vous avez la possibilité de faire réviser votre installation interne. (Vérifiez que ça ne vient pas de votre poste et appelez le service technique de France Télécom. Normalement, c'est gratuit.) Cela dit, les défaillances peuvent aussi venir du câblage extérieur. Plus il y a de distance entre votre domicile et votre central téléphonique, plus vous augmentez les risques de telles défaillances. Mais là, vous aurez du mal à convaincre France Télécom de la nécessité de refaire toute une section de câblage simplement pour que vous puissiez jouer correctement ! Pour bénéficier d'une ligne vraiment propre, la solution ultime s'appellera alors Numéris.

## 7. LA QUALITÉ DE VOTRE MODEM

Un modem (modulateur-démodulateur) transforme les données numériques de votre ordinateur en données analogiques, de façon à ce qu'elles puissent emprunter les lignes RTC du réseau téléphonique. Si votre ligne est numérique, plus besoin de moduler ni de démoduler. En revanche, il vous faudra un adaptateur pour que les données aient une fréquence compatible avec celle des lignes RNIS. S'il existe des modems meilleurs que d'autres (et nous ne vous présentons ici que les meilleurs), il est malheureusement impossible de déterminer un choix idéal : ceci dépend essentiellement de votre budget... et de votre provider. En effet, un modem de la même marque que ceux utilisés par votre provider peut vous faire gagner quelques bauds à la seconde. Dans le cas d'une






connexion à 56 Kbps, ce choix est encore plus crucial. Il existe aujourd'hui deux technologies radicalement incompatibles entre elles : le X2 de US Robotics et le K56flex de Rockwell. Une nouvelle norme pour les 56 Kbds ; le V.pcm visant à remplacer ces deux frères ennemis est annoncé par l'ITU (International Telecommunication Union) pour le premier trimestre 98, en collaboration avec tous les protagonistes du marché. Mais d'ici à ce qu'elle soit systématiquement implémentée, vérifiez IMPERATIVEMENT la technologie qu'utilise votre provider. Et choisissez la marque de votre modem en conséquence.

## Les trucs du Net

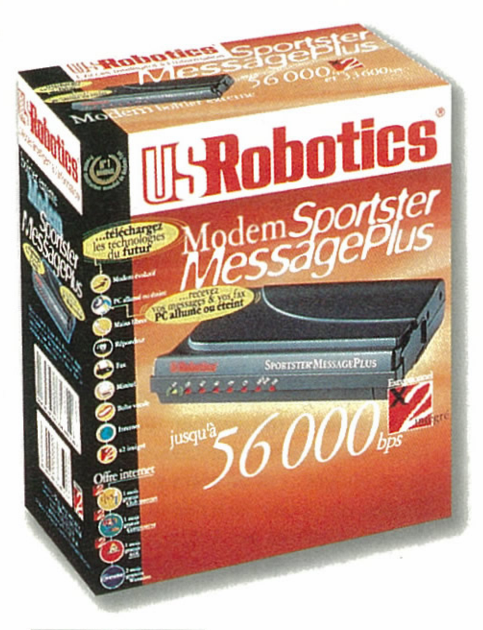

Dans tous les cas, n'oubliez pas que 28,8 Kbps est un minimum vital pour jouer. Choisissez un modèle qui possède une mémoire flash, indispensable pour les mises à jour et le support des nouveaux protocoles, comme le V.pcm ou l'ADSL. Préférez un boîtier externe, beaucoup plus simple à configurer qu'une carte, avec un interrupteur qui permet de réinitialiser facilement la bête. Et dites-vous que tous les gadgets que proposent bon nombre de modems (fonction répondeur, ASVD, etc) sont des arguments marketing qui n'ont que peu de poids face à la qualité de la transmission. Ne vous encombrez donc pas de fonctions multiples si vous n'en avez pas l'utilité et ne vous laissez pas séduire par une marque obscure qui intègre aussi une fonction moule à gaufres.

Bref, si vous avez fait de votre mieux sur toute la ligne, non seulement vous aurez très rapidement plein de nouveaux copains, mais vous réussirez sans problème à atteindre une bonne vitesse de connexion. (Pour repère, sachez que vous êtes en droit d'attendre une vitesse moyenne de 3 Ko/sec avec un modem à 28,8 Kbps, 5 Ko/sec avec un 56 Kbps et 8 Ko/sec avec un adaptateur Numéris.) Et s'il fallait encore vous convaincre de l'utilité d'un modem, apprenez que Microsoft travaille avec tous les grands fabricants de hardware pour intégrer à Windows 98 une nouvelle fonctionnalité : le téléchargement automatique des derniers drivers depuis les sites des constructeurs, selon votre configuration, et dès leur sortie. C'est-y pas beau, l'avenir ?

# Les meilleurs modems du marché

## Les modems analogiques 56 Kbps

### US ROBOTICS/3COM SPORTSTER MESSAGEPLUS




**(1 790 F TTC)**
**(TECHNOLOGIE X2)**
Équipé d'une mémoire flash permettant de le faire évoluer vers d'autres standards. Autorise la réception de messages et de fax, PC allumé ou éteint mais oblige à rallumer le PC pour les écouter.
Fourni avec Winphone de BVRP, regroupant toutes les fonctionnalités de téléphonie (vocal, télécopie, transfert de fichier, émulation Minitel, émulation de terminal) + Offres d'essai à Club-Internet, Compuserve, AOL et Wanadoo.
Excellent modem pour les providers qui supportent le X2 (comme Club-Internet). Très stable et très rapide, comme tous les USR. Une référence, quoi.



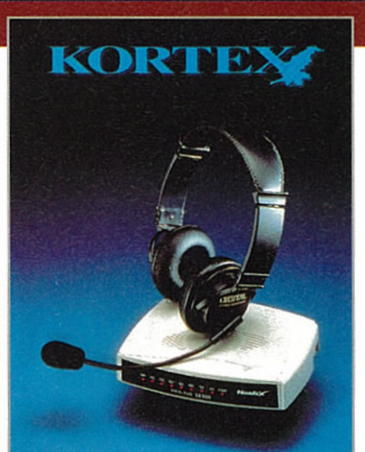

### OLITEC SELF MEMORY 56000 FLASH*
### OLITEC SPEED VOICE 56000 FLASH**

***(1 190 F TTC)**
****(1 190 F TTC)**
**(TECHNOLOGIE K56FLEX)**
Mémoire flash pour mise à jour, fonction répondeur enregistreur interrogeable à distance (les deux), ASVD pour parler sur les données et fonction téléphone mains libres (Speed Voice), fonction réception des fax et messages ordinateur éteint (Self Memory).
Fournis avec Olicom Windows, qui regroupe toutes les fonctionnalités de téléphonie (vocal, télécopie, transfert de fichier, émulation Minitel,



émulation de terminal) + Kit de connexion à World-Net (3 mois gratuits) et Infonie (idem).
Très bons modems pour les providers qui supportent le K56flex (comme Worl-Net). Produits originaux et complets mais qui restent quand même un cran en dessous des constructeurs comme US Robotics et Hayes en terme de qualité de connexion.

## KORTEX NOVAFAX 56000 VOCAL PLUS




**(1 290 F TTC)**
**(TECHNOLOGIE K56FLEX)**
Mémoire flash pour mise à jour, technologie ASVD (Analogic Simultaneous Voice and Data), fonction téléphone mains libres grâce à son superbe casque audio avec haut-parleurs et micro.
Fourni avec Winphone de BVRP (voir plus haut) + Essai gratuit à Infonie, AOL et Compuserve.
Modem de très bonne qualité, choix intéressant si vous avez des amis également équipés en ASVD.

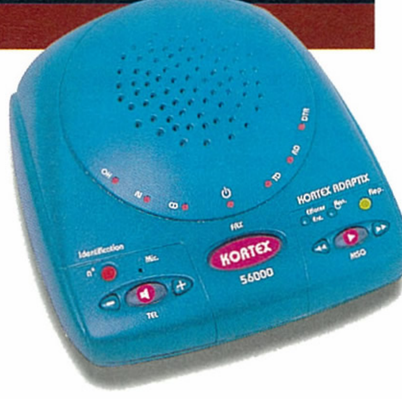
## HAYES ACCURA 56000 SPEAKERPHONE

**(1 435 F TTC)**
**(TECHNOLOGIE K56FLEX)**




Mémoire flash pour mise à jour, technologie ASVD, fonction téléphone mains libres. Fourni avec Winphone de BVRP (voir plus haut) + les démos de Close Combat, Hellbender, Monster Truck Madness, Palace et Marathon2 pour vous essayer au jeu en réseau via le Net.
Un des meilleurs modems du monde par l'inventeur du modem, grâce notamment à un mode de compression extraordinaire, qui vient à bout des conditions les plus difficiles et réalise des prouesses s'il communique avec un modem identique. Une référence absolue et une qualité extraordinaire.

## KORTEX ADAPTIX 56000




**(1 550 F TTC)**
**(TECHNOLOGIE K56FLEX)**
Mémoire flash pour mise à jour
Un vrai répondeur + téléphone mains libres qui fonctionne PC allumé ou éteint, avec touche de lecture qui permet de consulter ses messages sans avoir à allumer le PC, et barrettes mémoire extensibles à 32 Mo pour le stockage des fax et des messages.
Fourni avec Winphone de BVRP (voir plus haut) + Offre d'essai à Infonie.
Modem au design rigolo, qui offre une vraie double-utilité et de très bonne qualité pour une utilisation personnelle, même si lui aussi est un cran en dessous des modems semi-pro de Hayes et USR.

# Les modems RTC 56 Kbps avec adaptateur RNIS

## KORTEX NOVAFAX NUMERIS 128000/33600




**(2 790 F TTC)**
Regroupe en un seul boîtier adaptateur Numéris et modem 33,6 Kbps et supporte les fonctionnalités Numéris et modem sur la même ligne et le même numéro de téléphone !
Mémoire flash pour mise à jour (modem) + support du MPPP 2x64 (Numéris) : Multilink PPP qui permet de coupler les deux canaux à 64 Mbps comme si on avait deux modems.
Fourni avec les logiciels Aqua Com (Aqua Fax, Aqua Transfert) + Kit d'essai d'1 mois à Infonie
La solution idéale pour un premier accès à Numéris.

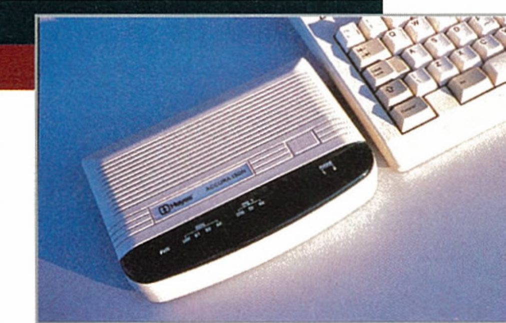
## US ROBOTICS/3COM COURRIER I-MODEM




**(4 200 F TTC)**
**(TECHNOLOGIE X2)**
Regroupe en un seul boîtier adaptateur Numéris et modem 56 Kbps, mais réclame une connexion pour la ligne Numéris et une connexion pour le RTC (soit deux numéros de téléphone).
Le modem est le fameux Courrier V-everything : un des meilleurs modems du monde, dont on peut vous parler en connaissance de cause puisque Stéphane l'a acheté il y a environ trois ans pour un 28,8 puis flashé à 33,6 et enfin à 56 Kbps. Il n'a jamais lâché une connexion, même avec les lignes les plus déplorables. C'est souvent le modem qui équipe les providers.
L'adaptateur Numéris permet de surfer à 64 Kbps et 128 Kbps en MPPP (voir plus haut).
Sans fioritures grand public, c'est le modem des fanas du Net. Certes, il n'est pas donné, mais c'est un produit indémodable et de très haute technologie, destiné aux pros et aux amateurs éclairés.

# Les adaptateurs RNIS

## HAYES ACCURA ISDN



**(2 160 F TTC)**
Adaptateur Numéris 64 Kbps ou 2x64 Kbps sans modem intégré, mais qui offre la possibilité d'en brancher un derrière l'adaptateur.
Fourni avec Quaterdeck WebTalk (téléphonie par le Net) et Quaterdeck Internet Suite 2 + Kit d'essai à Compuserve et AOL.
D'excellente technologie, il est plutôt réservé à un usage semi-pro ou pro.
Parfait pour se connecter à Internet, mais il ne permet pas le jeu en direct par modem.

RUBRICK 3D

# LA 3Dfx GAGNE EN PUISSANCE

Deux 3Dfx 2 valent mieux qu'une : puissance multipliée par deux (mais est-ce bien raisonnable ?) et possibilité de monter en 1024x768, voire davantage.

**Envie de replonger dans la folie 3Dfx ? Ça tombe bien : Creative Labs annonce sa nouvelle carte accélératrice, la 3D Blaster Voodoo 2, à base de 3Dfx 2. Loin d'être une révolution, le nouveau chipset de 3Dfx n'en est pas moins une sacrée machine de guerre. Mais il faudra attendre mars ou avril prochains pour juger de son apport réel, notamment face aux titres AGP.**

Deux ans ! Deux ans que cette petite société californienne de 50 personnes nous hypnotise avec son fabuleux accélérateur graphique. Deux ans qu'elle squatte sans vergogne le devant de la scène 3D. Deux ans de bonheur pur. Ses concurrents commencent à peine à sortir des produits aussi performants que... paf, nouvelle claque : le Voodoo Graphics 2 nous laisse sans voix. C'est magnifique. Absolument tous les effets 3D sont supportés. L'anti-aliasing, plus évolué que sur le 1, permet des images beaucoup plus nettes, encore plus belles. Un nouveau mode de compression des textures permet d'en afficher plus et de plus grosses, donc plus belles. (NDLR : On dirait une pub Bahlsen.) Annoncé comme trois fois plus rapide que le Voodoo Graphics 1, ce nouveau calculateur a l'air proprement monstrueux.

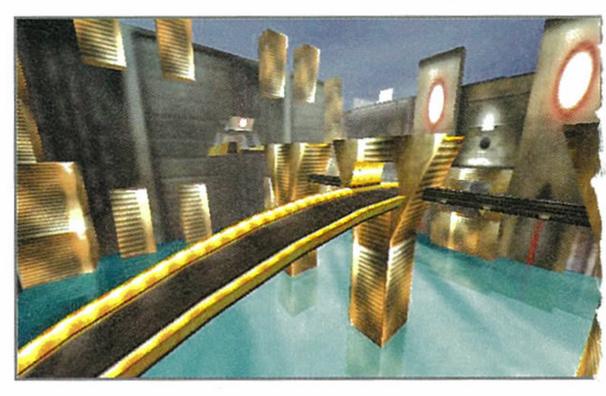


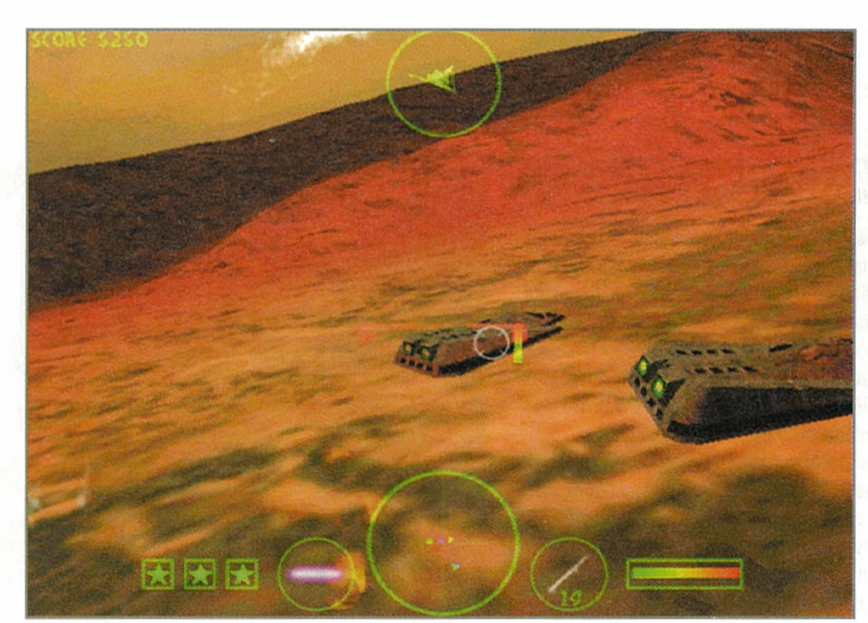
*91 frames par seconde sur Turok (contre 30 frames sur une 3Dfx 1).*

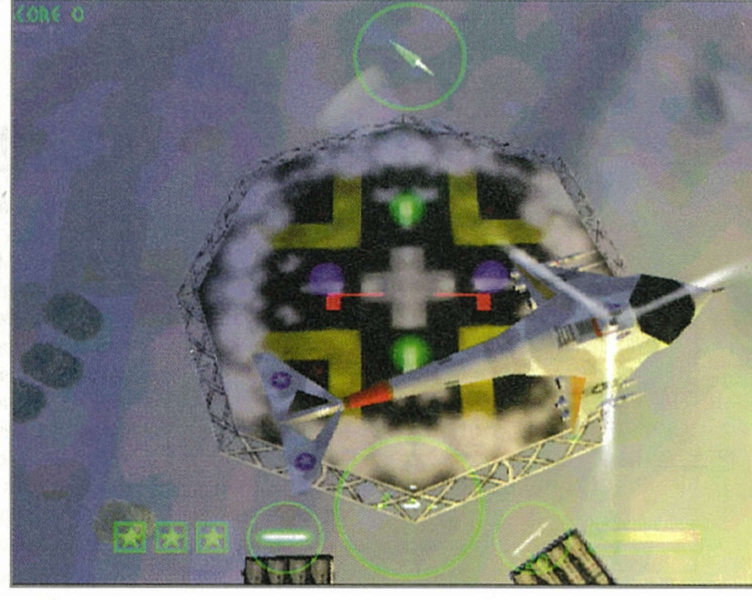
## 6 mégas de RAM à tout faire

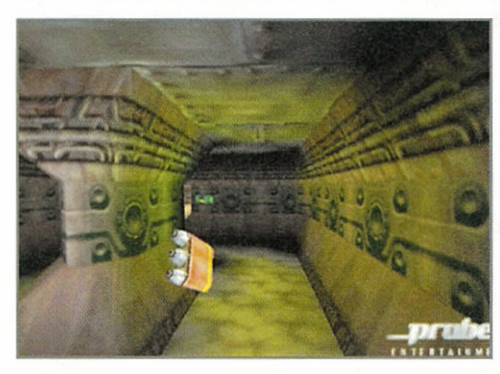
Tout ceci a un prix, évidemment : la 3D Blaster Voodoo 2 est annoncée, en version 6 Mo (version de base), à 2 000 francs. Oups ! La 3Dfx 2 est clairement un produit de luxe. Mais le résultat est à la hauteur des prétentions de la carte. Alors que les 4 Mo de la 1 se répartissaient en 2 Mo pour les textures et 2 Mo pour l'affichage, les 6 Mo de la 2 sont alloués dynamiquement aux textures et à la résolution. Traduction : on pourra monter en 800x600 en milliers de couleurs comme on descend un Cacolac. Dans cette résolution, les anciens jeux Glide montent à 80 frames par seconde ! C'est presque trop rapide pour certains titres anciens ou mal programmés, mais quel bonheur avec un jeu gourmand comme F1 Racing Simulation ! D'ailleurs, comme pour toute nouvelle technologie, il faudra attendre quelques mois pour voir sortir des jeux exploitant ces incroyables capacités. La 3D Blaster Voodoo 2 est annoncée pour mars avec deux ou trois titres en bundle. Hors bundle, les premiers jeux Glide 2 devraient donc sortir vers juin 98. À vue de nez.









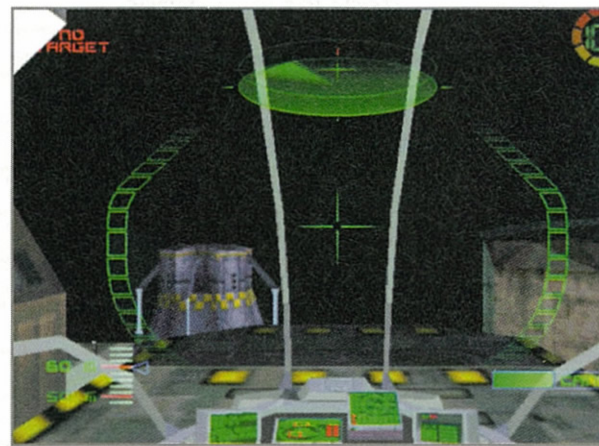
## AGP non exploité

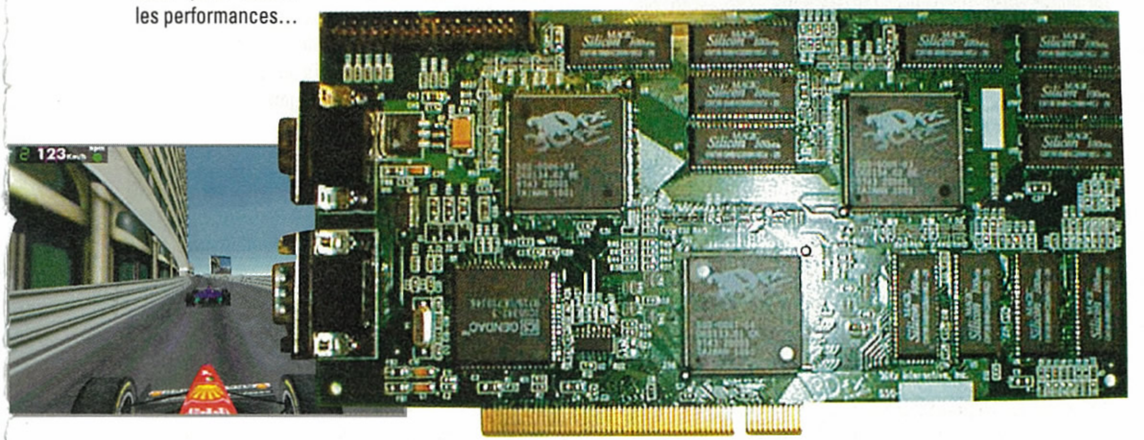
Comme pour la 1, il s'agit d'une carte purement accélératrice qui se relie à la carte vidéo par un câble extérieur. Comme pour la 1, elle supporte le Glide, Direct 3D et OpenGL. Comme pour la 1, euh non, c'est tout. Avec la 3Dfx 2, on passe vraiment à l'échelon supérieur. 3Dfx a annoncé une version AGP de sa carte, mais Creative Labs ne la sortira qu'en PCI 6 Mo et 8 Mo. Jazz Multimedia prépare également une carte à base de Voodoo Graphics 2 (Renegade, qu'elle s'appellera). Mais nous ne connaissons pas encore les détails de leur offre. Cela dit, une version AGP de la 3Dfx 2 ne devrait guère intéresser que les développeurs : les cartes mères ne possèdent qu'un seul port AGP qu'il vaut mieux réserver à la carte vidéo. De plus, le Voodoo Graphics 2 ne permet pas de stocker les textures en mémoire centrale, ce qui est pourtant un des intérêts majeurs du bus AGP. Une 3Dfx 2 AGP ne profiterait que de la rapidité du bus. Et je peux vous garantir qu'une carte PCI est largement suffisante pour l'instant ! D'ailleurs, le jour où vous trouverez que ça ne va pas assez vite, vous pourrez toujours ajouter une deuxième carte pour doubler les performances...

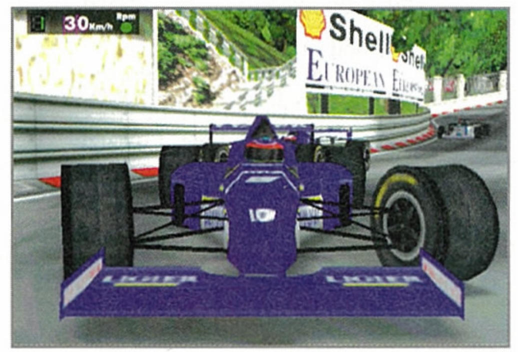




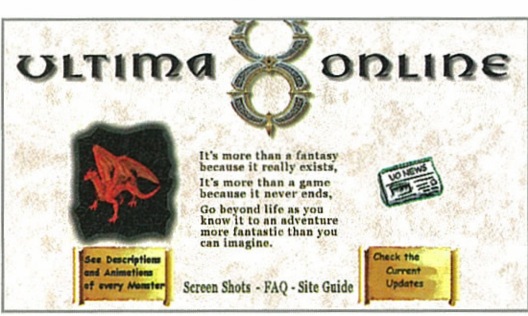







Comme disait la grand-mère bigouden de Moulinex : "Nécessité fait loi." En réalité, je ne sais pas si elle avait une voix chevrotante ou même un joli chapeau. Par contre, force est de constater que ça en jette, en Bretagne, mais aussi dans les salles de rédaction. L'objet de ce bla-bla est la disparition de la rubrique Patches 3D au profit d'une autre. Cette dernière vous informera des changements survenant dans les jeux grâce à des patches ou différents utilitaires et programmes satellites y afférant. Pourquoi ? Eh bien, depuis deux mois, la plupart des logiciels du marché, qui nécessitent une accélération graphique, sortent avec cette option déjà implantée. Les développeurs ont bien compris la nécessité d'un tel atout, tant au niveau de l'esthétique que de la fluidité. Du coup, c'est tout bénef pour vous et pour nous. Bien entendu, les patches 3D à venir continueront à être testés dans ces mêmes pages.

## ULTIMA ONLINE

Depuis le début de la phase 2 de la bêta, les patches et divers up-dates n'arrêtent plus de pleuvoir pour mettre en fonction telle ou telle nouvelle fonctionnalité absolument géniale. Par exemple, le dernier up-date en date ajoute la possibilité d'acquérir un commerce, réajuste les productions de minerai, permet aux forgerons de créer des pièges ou aux taverniers de délivrer des contrats d'embauche.
Ces patches seront d'abord testés sur un serveur spécial, accessible à tous. Et lorsque leur bon fonctionnement sera validé, ils seront jetés aux fauves grâce au téléchargement automatique par le logiciel. Vous pouvez lire la description des derniers patches sur :
http://www.owo.com/help/index.html



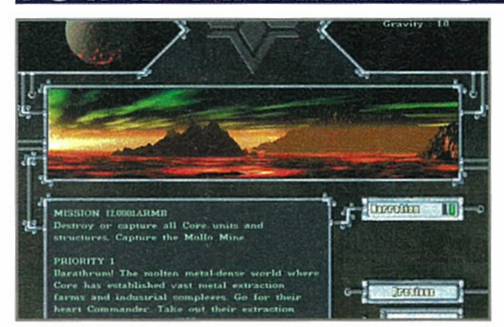
# PATCHES

## FLIGHT SIMULATOR 98

Flight Shop Pro est un utilitaire commercial permettant de créer ses propres avions. Le problème c'est que Flight Simulator 98 a changé tous les formats. Les gars de Microsoft, conscients de l'enjeu pour la firme Apollo, ont mis au point un utilitaire permettant de convertir les avions crées avec leur soft au format FS98. Super intéressant, n'est-ce pas ? Eh bien, encore plus que ça, car même sans avoir le fameux Flight Shop, vous allez pouvoir télécharger et utiliser les centaines d'avions faits par des passionnés, disponibles sur Internet. Le convertisseur se trouve sur :
http://www.apollosoftware.com/




## TOTAL ANNIHILITION



Il était normal, pour un jeu si gros, de voir apparaître des éditeurs de cartes créés par des passionnés mécontents du retard que prend Cavedog pour sortir le sien. L'idée est bonne, mais sa mise en œuvre est tempérée par quelques difficultés, notamment celles que pose le format de fichier proprietaire, le HPI.
Néanmoins, on commence à voir apparaître des outils plus ou moins élaborés comme TA-Builder ou encore TAZ. Un autre petit soft, Tamapota, convertira les cartes de la campagne en multijoueur. On pourra degoter tout cela sur :
http://www.annihilated.com/








REFLEXION FAITE

# Un PC sans cartes Monster, c'est comme King Kong sans les muscles.



**Monster 3D**

- La référence en matière de jeux 3D.
- Solution additionnelle compatible avec tous les types de cartes graphiques.

**Monster Sound**

- Accélérateur audio PCI
- Son 3D enveloppant en temps réel.
- Wavetable intégré.
- Supporte Windows 95™ DirectSound et DirectSound 3D.










**Pour plus d'informations, consultez le site web de Diamond : http://www.diamond.de**




Question fun, Monster 3D donne une dimension véritablement nouvelle aux jeux sur PC. Dès le départ vous êtes scotchés. Et la qualité graphique est si extraordinaire que vous ne savez plus où finit la réalité et où commence la fiction. Bref, vous n'êtes plus rivé à votre écran, mais bel et bien au cœur de l'action. De plus, avec Monster Sound, vos oreilles vont aussi connaître le grand frisson. En effet, grâce à l'accélérateur audio pour la première fois sur bus PCI, vous bénéficiez d'un son incroyablement fidèle où que vous vous placiez. Alors, pourquoi attendre plus longtemps ? Bravez les "monstres" et plongez dans l'action.

Pour plus d'informations sur notre gamme Monster, ou tout autre produit Diamond, contactez nos équipes commerciales ou consultez notre site Web.




**Accelerate your world.***

*Pour un monde qui va plus vite

REVENDEURS : **aAt Superscore** (TÉL : 01 44 93 88 00), **SURCOUF** (TÉL : 01 53 33 20 00), **L.C.D.I. Advance** (TÉL : 01 40 09 51 51).

**Diamond Multimedia Southern Europe (Succursale)** - 6, Boulevard du Général Leclerc - 92115 Clichy - France
Tél : 01 41 40 15 88 - Fax : 01 47 56 11 39

BBS multilangues modem 28.8 KB 00-49-8 151-266333, 00-44-11189-444415 ou 00-1-408-325-7175, Numéris 00-49 8151-266334 - America Online (Keyword : DIAMOND).

| Actebis SA | KARMA | High Tech Services | AEE |
|---|---|---|---|
| Tél : 01 30 86 67 67 | Tél : 01 46 74 56 56 | Tél : 04 42 20 59 59 | Tél : 01 46 70 18 88 |
| Fax : 01 30 86 67 66 | Fax : 01 46 74 00 37 | Fax : 04 42 20 59 23 | Fax : 01 46 70 18 70 |

Monster 3D et Monster Sound sont des marques commerciales ou des marques déposées de Diamond Multimedia Systems, Inc.

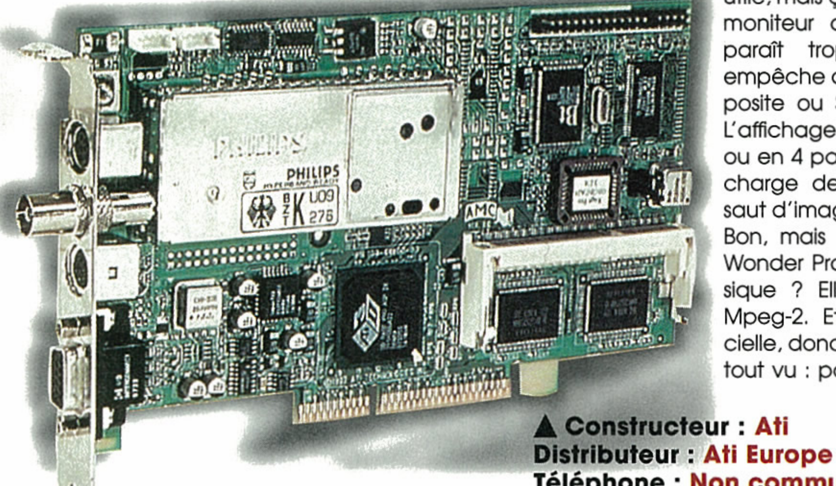
# All in Wonder Pro

Le constructeur de cartes vidéo ATI met les bouchées doubles ces derniers temps. Après l'ATI Rage Pro, seule carte à s'approcher de la 3Dfx en termes d'affichage 3D, voilà qu'ATI nous concocte une petite merveille : la All in Wonder Pro. Cette carte graphique 2D/3D à base de Rage Pro dispose des fonctionnalités les plus intéressantes. En plus de ses facultés 2D/3D, elle incorpore un tuner télé aux normes Pal B/G et Secam avec réception hertzienne ou par câble. Chose rare, ce tuner permet de se repasser au ralenti les dix dernières secondes de vidéo diffusées. Je ne sais pas si ça sert à grand-chose mais, en tout cas, c'est marrant. L'option mosaïque permet d'afficher toutes les chaînes sur un seul écran, un simple clic de souris suffisant à activer celle de votre choix. On peut évidemment zoomer sur n'importe quelle partie de l'écran et afficher la télé en fond d'écran, genre papier peint animé. Et puis, il y a le télétexte. Là encore, c'est pas super utile, mais ça a le mérite d'exister. Si le moniteur de votre ordinateur vous paraît trop petit, rien ne vous empêche de raccorder la sortie composite ou S-Vidéo à une vraie télé. L'affichage se fera au choix en 16/9e ou en 4 par 3. La puce ImpactTV2 se charge de supprimer tout effet de saut d'image ou de flicking.

Bon, mais ce n'est pas tout, l'All in Wonder Pro sait aussi numériser. Classique ? Elle fait du Mpeg-1 et du Mpeg-2. Et toc. Là, c'est semi-logicielle, donc, il faut voir. D'ailleurs, c'est tout vu : pour le Mpeg-2, il faudra un Pentium II. ATI a tout de même prévu un connecteur permettant de raccorder une carte Mpeg-2 hard pour plus de facilité.

La carte existe en PCI ou en AGP et nous ne manquerons pas de la tester dès que nous en auront une. Voilà, moi je dis qu'autant de fonctionnalités pour ce prix-là, ben ça fait pas cher du tout. Ah oui, la carte de base comporte 4 Mo extensibles à 8 et la version 8 Mo sera disponible pour 100 francs de plus. Tiens, ils sont bizarres, chez ATI. Pourquoi proposer une version 4 Mo alors ? Oui, c'est ça, ils sont bizarres...




▲ **Constructeur : Ati**
**Distributeur : Ati Europe**
**Téléphone : Non communiqué**
**Prix : 2 250 F TTC**

# Race Leader 3D

Soyons clairs, ce volant n'est pas de qualité à rivaliser avec un Thrustmaster Formula One. Il n'est d'ailleurs pas au même prix. En revanche, il propose plein d'options intéressantes. Primo, le passage des vitesses se fait derrière le volant, comme sur une F1, secundo, il est réglable en profondeur et en inclinaison, enfin, il peut soit se poser sur une table, soit se coincer sous les jambes pour un plus grand gain de place. Il dispose qui plus est d'une foule de bouton pouvant être paramétrés à votre guise, dont un permettant de régler en temps réel la sensibilité de la direction. L'accélération et le freinage se font aux pédales ou au volant, au choix.




▲ **Constructeur : Guillemot**
**Distributeur : Guillemot**
**Téléphone : 02 99 08 90 88**
**Prix : 549 F TTC**




# Rage 3D

Lorsque Thrustmaster se lance dans le joypad, ça donne un joypad cher, forcément. Certes, il n'est pas mal du tout mais quand même : 450 balles le pad, faut pas abuser ! Son ergonomie particulière permet de l'utiliser sur un table ou dans la main. Le disque de direction fonctionnant en mode analogique ou numérique offre une grande précision. Les six boutons de droite sont entièrement programmables grâce au logiciel fourni. Seule la robustesse de l'engin peut justifier un tel prix.

◀ **Constructeur : Thrustmaster**
**Distributeur : Guillemot**
**Téléphone : 02 99 08 90 88**
**Prix : 499 F TTC**

# T-Leader 3D



Voici enfin une adaptation de l'excellent pad de la Nintendo 64 sur PC. La particularité de ce joypad réside dans le fait qu'il dispose d'une part, d'un mini-joystick analogique d'une grande précision, et d'autre part, d'un disque de huit directions numériques. Ainsi, vous pourrez aussi bien jouer à un simulateur de vol qu'à un jeu de plates-formes avec la même manette. En supplément des 8 boutons de tir, une réglette analogique a été ajouté pour le réglage des gaz. Vu le prix, il s'agit certainement du meilleur pad disponible à ce jour.

**Constructeur : Guillemot** ▶
**Distributeur : Guillemot**
**Téléphone : 02 99 08 90 88**
**Prix : 299 F TTC**

# de neuf ?

**Par Lord Casque Noir**

# Top Gear



Chouette, encore un volant ! On va bientôt pouvoir faire un comparatif... Bref, le dernier venu de Logic3 jouit d'une ergonomie plutôt cool, genre arcade, et d'un pédalier. Je le précise car on ne le voit pas sur la photo. Contrairement à ses concurrents, il fonctionne à la fois en mode analogique et numérique, ce qui le rend compatible avec tous les jeux de voitures du moment. Hormis les fonctions classiques, ce volant dispose de 9 boutons programmables.

▲ **Constructeur : Logic3**
**Distributeur : Innelec**
**Téléphone : 01 48 10 55 55**
**Prix : 599 F TTC**



◀ **Constructeur : Saitek**
**Distributeur : Transecom**
**Téléphone : 01 39 86 96 30**
**Prix : Non communiqué** ▶

# Saitek X36

Peu de constructeurs sont capables de concurrencer Thrustmaster et CH Products en matière de joysticks haut de gamme. N'en déplaise à certain, le X36 de Saitek est non seulement beau, mais enterre largement tous les autres produits. La manette est un vrai régal et le module supplémentaire, une véritable usine à gaz. Le nombre de combinaisons offertes entre les différents boutons permet plus de 270 fonctions. Le manche possède deux coolie-hat à huit positions, six boutons de tir et un inverseur pour modifier la fonction des six boutons (soit 12 fonctions). En ce qui concerne la manette de gaz, elle intègre un bouton à huit positions destiné à diriger le curseur en lieu et place de la souris, un palonnier analogique, deux boutons rotatifs analogiques, un coolie-hat à quatre positions, trois boutons de tir et deux sélecteurs à trois positions, dont un modifiant toutes les fonctionnalités à chaque fois... L'horreur ! Heureusement, tout cela se programme facilement avec le logiciel fourni sous Windows 3.1 et 95. Le design est magnifique et la dureté du manche excellente. Seul point noir, il faut de grosses mains. Notez pour info que le site Internet de Saitek est régulièrement mis à jour et qu'un réel suivi clients est assuré, ce qui n'est pas le cas de ses concurrents !



# C'EST LI

**C'est le delco entame une nouvelle année (champagne !). Pour les nouveaux lecteurs, rappelons brièvement les objectifs de cette rubrique : aider à diagnostiquer et régler pannes et problèmes du hard PC ; s'informer sur les diverses avancées techniques du PC ; si possible, expliquer quelques notions basiques d'informatique et d'électronique, d'un point de vue pratique et pas trop barbant. Cette rubrique est d'abord la vôtre, aussi envoyez-nous questions, remarques et suggestions d'amélioration à : Joystick, C'est le delco, 6 bis rue Fournier, 92588 Clichy Cedex.**

**Gabriel Lopez**

## PENTIUM 2 INDISPENSABLE AGP ?

Bien qu'il s'agisse d'une création Intel, le bus graphique AGP n'est absolument pas lié à l'usage d'un processeur du type Pentium 2. Les premières cartes mères dotées d'un support socket 7 (1) et d'un bus AGP devraient être disponibles début 98 (2). Équipées des derniers AMD K6 ou 6X86MX et à fréquence équivalente, ces cartes mères fourniront des performances très proches des versions à base de Pentium 2, spécialement les versions utilisant une fréquence de bus mémoire de 100 MHz (3).

## BOOTER D'AUTRES LECTEURS QUE A:

En réglage usine, un PC démarre toujours à partir du lecteur A: ou C:. Normalement, il existe une option dans le menu de SETUP de votre machine, qui permet de choisir l'unité de démarrage (généralement A:, B:, C:, mais avec les dernières générations de cartes mères, on peut choisir de booter de plusieurs partitions ou disque durs différents, ce qui s'avère très pratique, si l'on utilise plusieurs systèmes d'exploitation incompatibles). Si vous n'avez pas cette option SETUP (vieille carte mère 386 ou 486), dans le cas d'une commutation temporaire d'unités disquettes, vous pouvez recourir à une méthode plus lourde : intervertir les connecteurs 34 broches sur le câble signal reliant le contrôleur disquette à vos floppys (4). Comme la sélection de l'unité disquette se fait par le câblage, il suffit de les croiser pour que A: devienne B: et vice-versa. Dans certains cas rares, il faut de plus changer la position d'un cavalier sur le floppy même, pour indiquer l'unité 0 (A:) et 1 (B:). Il ne reste qu'à intervertir les nouveaux types d'unités dans les réglages SETUP, si vos floppys n'ont pas la même capacité (2.88 Mo et 1.44 Mo, 1.44 et 720 Ko, 1.2 Mo, etc.) ; et voilà votre ancienne unité B: transmutée en A: ! Si vous disposez de plusieurs disques durs dans votre ordinateur, vous pouvez également commuter les numéros d'ordre des disques durs au moyen des cavaliers situés à l'arrière. L'unité 0 (master) est celle qui boote au démarrage, encore faut-il que la nouvelle unité "switchée" ait été créée comme "bootable" lors du formatage initial et bien entendu qu'elle contienne le système d'exploitation. Il ne peut y avoir qu'un seul master, les autres disques durs présents doivent être en position "slave" et unités autres que 0. N'oubliez pas de faire un backup avant de tenter de "switcher" des disques durs entre eux : comme toute manipulation sur les disques durs, il existe des risques de pertes de données. La commutation des disques durs produit une réattribution des lettres d'unités, aussi ne vous étonnez pas si votre ancienne partition F: devient D:, par exemple.

## TERMINOLOGIE 3D

C'est hélas vrai, l'importance grandissante des cartes dédiées 3D nous plonge subitement dans une profusion de nouveaux termes plutôt obscurs. Voici donc les quelques définitions demandées.

Le Texture Mapping. C'est l'action qui consiste à coller sur chaque face d'un objet 3D une image en 2D, un peu à la manière dont on tapisse un mur avec un papier peint orné des motifs de son choix. On plaquera une image "d'empilement de rondins de bois" sur le mur rectangulaire plat d'une maison pour donner l'illusion d'un chalet. Ce système autorise une grande vitesse d'affichage, avec un résultat final très réaliste. L'inconvénient est que la texture plaquée, à beau être complexe, elle reste en 2D (si vous avez une texture de façade de maison avec portes et fenêtres, regardée de face, l'illusion est parfaite, mais de côté quelque chose cloche: l'entrée reste désespérément plate, les rebords de fenêtre ne dépassent pas...).

La Perspective Correction. Cette opération est quasi toujours associée au mapping. La correction de perspective modifie la forme des textures pour recréer une vue en perspective. En fait, on imite l'effet naturel qui diminue/augmente la taille d'un objet en fonction de la distance à laquelle il est vu. Les textures sont simplement alignées sur le "point de fuite" à l'horizon, pour rendre plus naturelle la scène 3D.

Le Bi-Linear et Tri-Linear Filtering. Quand on veut reproduire un gros objet à base de textures mappées, si l'objet est d'aspect simple et répétitif, il serait idiot d'utiliser une seule grosse texture. Il est plus logique d'utiliser une petite texture qui sera appliquée côte à côte, autant de fois que nécessaire. C'est ainsi, que la route qui défile sous votre bolide 3D, peut être constituée d'un seul petit motif par exemple. Bien que très économe en occupation mémoire, cette méthode présente un inconvénient : les raccords entre petits blocs. C'est là qu'on a besoin du filtrage... Globalement, les filtrages simples se contentent de tester les pixels contigus à 2 blocs mappés et de créer un intermédiaire. Bien que supérieure à l'absence de filtrage cette méthode reste insatisfaisante et donne quand même quelques "effets d'escalier" pas toujours esthétiques. Les filtrages bi-lineaire et tri-lineaire, eux, utilisent des opérations mathématiques qui sondent beaucoup plus de pixels en bordure de blocs. Ils calculent ainsi (en faisant une meilleure moyenne) un meilleur arrangement des éléments d'image à afficher en bordure, ce qui donne une impression visuelle de continuité ou de variation progressive entre blocs, quel que soit le point de vue du spectateur. Résultat, on n'a plus l'aspect saccadé ou vaguement miroitant qu'a l'affichage de blocs en mouvement, non ou peu filtrés. Le tri-linear filtering lui, permet de recalculer l'aspect des textures en fonction du grossissement (lié à la distance d'où elles sont vues). Cet effet, bien que lourd en calcul, permet de s'affranchir ou d'atténuer les instabilités d'image et l'effet "gros pixel de près" qui saute aux yeux quand on regarde un mur à 10 cm de distance (essayez avec Doom).

Le Mip Mapping. Cette méthode stocke plusieurs échantillons de la même texture en mémoire, mais vus à des distances différentes (à des grossissements différents en fait). Ainsi, plutôt que de partir d'une seule texture en mémoire, qui sera modifiée par calcul en fonction de la distance à laquelle elle est vue, on affiche directement celle qui correspond, d'où un très grand gain de vitesse (c'est grâce à ce principe qu'on obtient une vitesse d'animation convaincante, sinon à chaque léger déplacement, le processeur passerait sa vie à recalculer la texture !).

L'Anti-Aliasing. Du fait de la résolution limitée de nos cartes graphiques, les éléments basiques d'image (5) sont visibles comme des carrés ou rectangles plus ou moins petits selon la résolution. Résultat, toute courbe tracée se compose de petits rectangles provoquant une "effet d'escalier" d'autant plus désagréable que les pixels sont gros (examinez une image 320X200 à la loupe, pour vous en convaincre). L'anti-aliasing est une méthode rendant plus douces les lignes courbes. Le principe consiste à jouer sur la couleur des

# E DELCO

pixels en effectuant aux "brisures" de la courbe, une transition progressive entre la couleur de la ligne courbe et la couleur du fond. Ce système épaissit quelque peu les courbes mais atténue fortement l'effet d'escalier. La qualité de l'anti-aliasing est donc directement liée à la quantité de nuances de couleur disponibles. À résolution équivalente, l'effet est meilleur avec une palette 65 000 couleurs qu'avec 16 teintes.

Le Z-Buffering. Dès l'instant où une vue 3D comporte de nombreux objets, on est sûr que certains d'entre eux vont trouver le moyen de se cacher, partiellement ou totalement. Dans une vue 3D la carte graphique (ou le processeur) est obligé de déterminer quels sont les objets qui sont visibles, partiellement occultés ou cachés pour chaque position du spectateur, de manière à ne dessiner que le nécessaire. D'un autre côté, il est clair qu'un "plan" complet du site où se déplace le spectateur est indispensable; vu que se dernier peut décider de se déplacer/regarder où bon lui semble, dans un vrai environnement 3D. Le Z-buffering est une manière de repérer les objets les uns par rapport aux autres. En fait, c'est simplement une notation de coordonnées en volume, donc chaque objet est repéré sur 3 axes (X,Y,Z). Un Z-buffer n'est autre qu'un bout de la mémoire de la carte graphique, stockant les coordonnées sur la profondeur des objets (axe Z). Chaque point de l'image affiché dispose ainsi d'une information de profondeur qui permet au hardware de déterminer s'il est caché ou visible. Ce processus de calcul s'exécute en continu, pour tous les pixels à chaque déplacement du spectateur virtuel.

Le Gouraud Shading. L'ombrage de Gouraud est un algorithme mathématique qui traite les faces texturées d'un objet 3D en y dessinant des ombres en dégradé, de telle manière que l'on rajoute une impression de profondeur (non référencée dans le Z-buffer, celle-là) et de courbure naturelle des formes. Le principe de base est d'aller lire l'information de couleur de 3 pixels formant les angles d'un triangle, pour ensuite créer un dégradé progressif, par interpolation des intensitées des composantes R, V, B entre ces trois points. Beaucoup de productions ludiques actuelles utilisent Gouraud pour donner la touche finale de réalisme qui tue.

## FLASHER UN BIOS ?

Quand on dispose d'une carte mère équipée d'un BIOS en EEPROM (programmable électriquement), il existe la possibilité de remplacer soi-même le BIOS existant par une version plus récente, donc plus performante (6). Pour commencer, il faut être sûr que votre carte mère contient effectivement une EEPROM (7), ce qui implique l'accès à une doc technique (voir fabricant, Internet...) sur le type et la marque du chip indiqué sur le boîtier. Ensuite, il faut disposer de la nouvelle version du BIOS sur disquette (téléchargeable sur Internet pour les grands fabricants style AMI) et de l'utilitaire de copie proprement dit (fourni par le fabricant de la cm). Cet utilitaire dispose d'une fonction "backup" sur disquette du vieux BIOS. UTILISEZ-LA !! Un accident est si vite arrivé ! Le processus de mise à jour proprement dit est simple. Il consiste tout d'abord à positionner le cavalier de programmation sur la carte mère, lancer l'utilitaire de copie avec un système d'exploitation minimal (en mode réel, pas à partir de Windows, sans gestionnaire mémoire ou autre utilitaire qui tourne simultanément. Sous Truc95, utiliser F8 et le "safe mode command prompt only"). Le BIOS copié au même niveau que l'utilitaire de mise à jour, il ne vous reste plus qu'à agir. En cas de problèmes pendant l'opération, il ne faut surtout pas éteindre l'ordinateur (le BIOS se trouve en mémoire vive, yup !!) mais plutôt essayer de répéter l'opération, jusqu'à sa complète réussite. Si l'opération s'est bien déroulée, sortez du prog, éteignez le PC, puis remettez le cavalier de programmation EEPROM en mode normal, vous n'avez plus qu'à ressaisir tous les paramètres du SETUP.

## NOTES

(1) Le socket 7 est un support microprocesseur ZIF (Zero Insertion Force). Le ZIF ou "insertion nulle" permet d'introduire la puce sans pincer les pattes du composant ; le blocage et le contact électrique sur les pattes s'obtiennent séparément, par la manipulation d'un levier. L'avantage principal, par rapport aux supports normaux (qui bloquent par friction les pattes dès l'insertion de la puce), est une énorme facilité de montage/démontage et un risque de plier/casser les pattes quasi nul. Le numéro de socket indique la génération de processeurs acceptés : le modèle 7 est prévu pour les Pentium MMX, AMD K6, Cyrix 6X86. De plus, comme il est compatible socket 5, il accepte les Pentium "classiques" ou compatibles de la génération précédente. Le socket modèle 6 est, lui, exclusivement dédié au Pentium Pro.

(2) La FIC PA-2012 à base de chipset Apollo VP3, l'ABIT IT5A à base d'Aladin 5 et d'autres marques qui reposeront, elles, sur le chipset AMD640 AGP, devraient rapidement être disponibles.

(3) Actuellement, seuls les processeurs AMD K6 semblent supporter une fréquence bus de 100 MHz, pas les Pentium MMX ni les P2. Rappelons qu'une fréquence bus mémoire si élevée implique l'usage obligatoire d'une mémoire centrale ultra-rapide du type SD-RAM. L'EDO RAM fonctionne correctement jusqu'à 75 MHz et rarement à 83 MHz, sur les quelques cartes mères qui disposent de cette fréquence.

(4) Avec le connecteur d'extrémité dédié à A:, et le connecteur central à B:. Attention au sens des connecteurs : sur la nappe de fils, le fil extérieur coloré ou strié indique la broche 1.

(5) Pixels (Picture Element) ou texels (devinez...) quand les pixels appartiennent à une texture.

(6) Opération fortement déconseillée, à moins d'être un bidouilleur aguerri. Si vous "tuez" votre EEPROM BIOS, la carte mère devient 100 % totalement inutilisable. Vous n'avez plus alors qu'à localiser quelqu'un (rare) doté de la même carte mère et qui réussira, lui, l'opération sur une EEPROM de même type ou un électronicien doté d'un programmateur d'EPROM et d'une copie de votre BIOS. Ou bien vous pourrez aller pleurer chez votre fabricant de c.m. Surtout, créez une copie du vieux BIOS utilisable sur disquette avant la mise à jour.

(7) On voit souvent, dans les notices, des inscriptions du type : option flash, flash BIOS, tension de programmation, etc. En réalité, cela indique surtout que la carte permet l'utilisation d'un flash BIOS, mais PAS FORCÉMENT QU'ELLE EST ÉQUIPÉE DU COMPOSANT ADÉQUAT !! Un certain nombre de c.m. potentiellement capables de "flasher" une EEPROM sont bêtement équipées de vulgaires ROM ou EPROM. Et là, si on s'amuse à appliquer des tensions de programmation à des composants non prévus à cet usage, ben... ça fume.

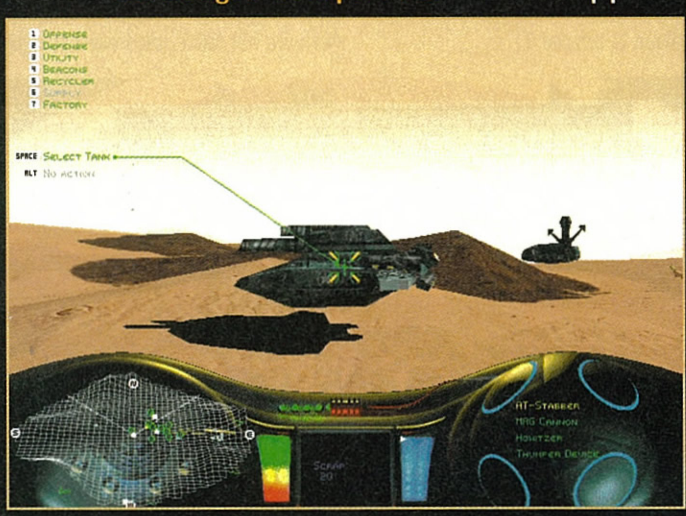
***Erratum :*** *Dans les notes de Joy n° 88, il faut lire : "Sur les Pentium, tout temps d'accès supérieur à 60 ns est à proscrire...". Tout le monde avait bien sûr compris que plus le temps d'accès d'une mémoire est faible, plus elle est rapide.*

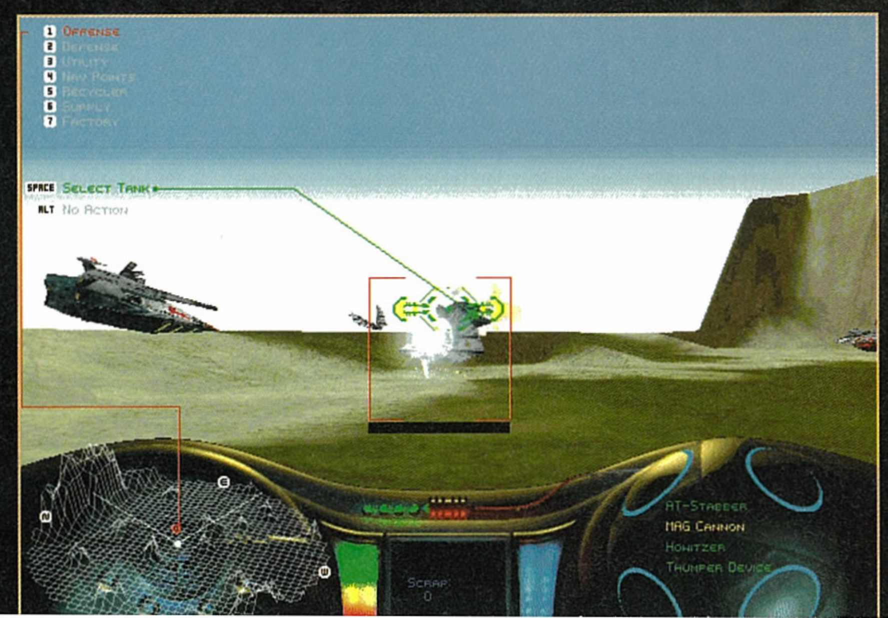
# Reportage
PAR MORGAN

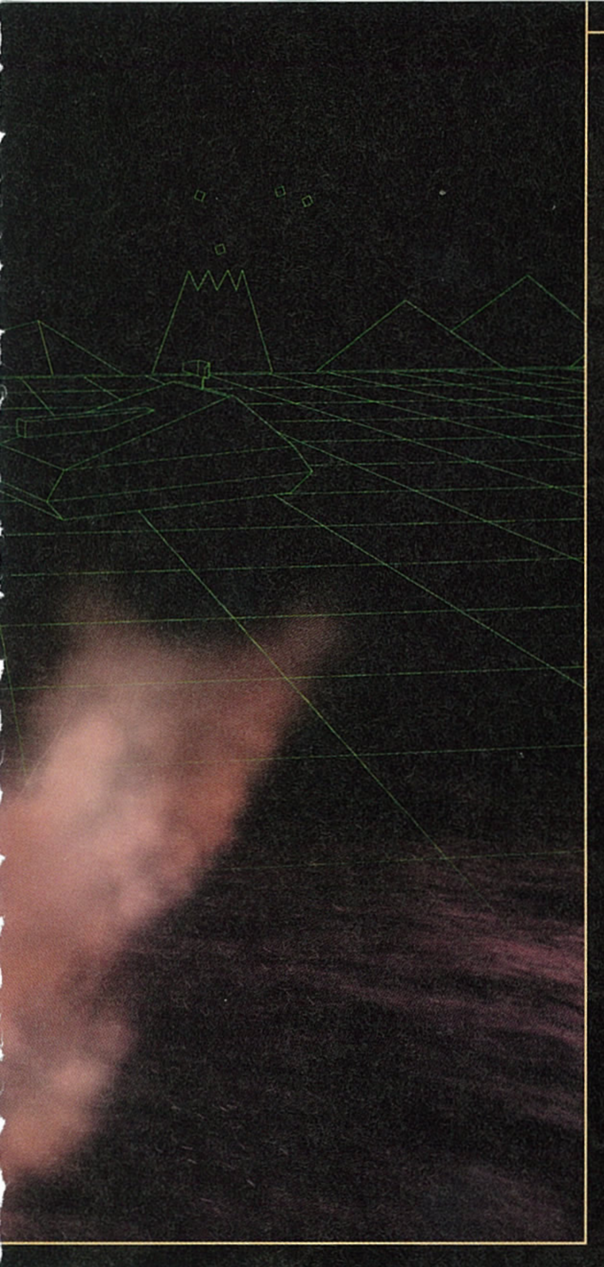
En octobre 1980 sortait BattleZone, premier jeu vidéo en 3D ! Devenu depuis un grand classique (notamment avec le film “Tron” qui s’en inspirait grandement), ce jeu de combat de tanks a subi un lifting complet pour faire son retour sur PC. L’objectif d’Activision est de révolutionner les jeux de stratégie en 3D temps réel. Et ils sont en passe d’y parvenir !

# BattleZone

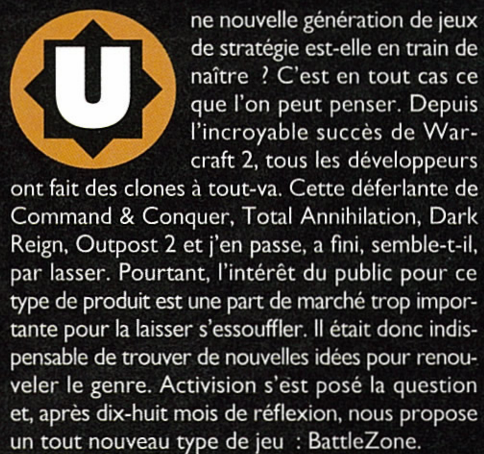
**Genre** Stratégie temps reel • **Développeur** Activision • **Éditeur** Activision • **Sortie prévue** Début 98









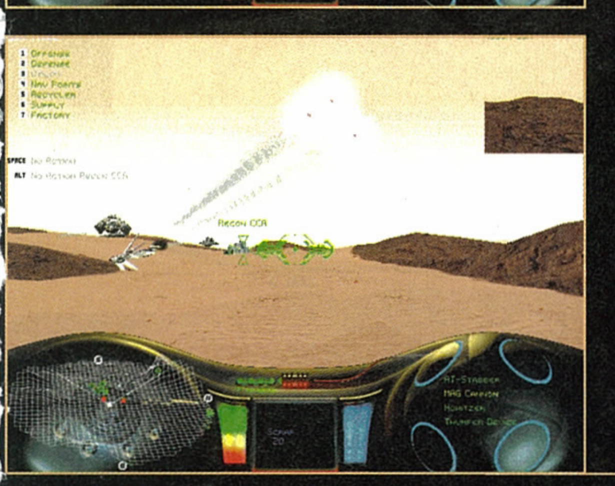
Une nouvelle génération de jeux de stratégie est-elle en train de naître ? C'est en tout cas ce que l'on peut penser. Depuis l'incroyable succès de Warcraft 2, tous les développeurs ont fait des clones à tout-va. Cette déferlante de Command & Conquer, Total Annihilation, Dark Reign, Outpost 2 et j'en passe, a fini, semble-t-il, par lasser. Pourtant, l'intérêt du public pour ce type de produit est une part de marché trop importante pour la laisser s'essouffler. Il était donc indispensable de trouver de nouvelles idées pour renouveler le genre. Activision s'est posé la question et, après dix-huit mois de réflexion, nous propose un tout nouveau type de jeu : BattleZone.



## LES JEUX DE STRATÉGIE S'ESSOUFFLENT



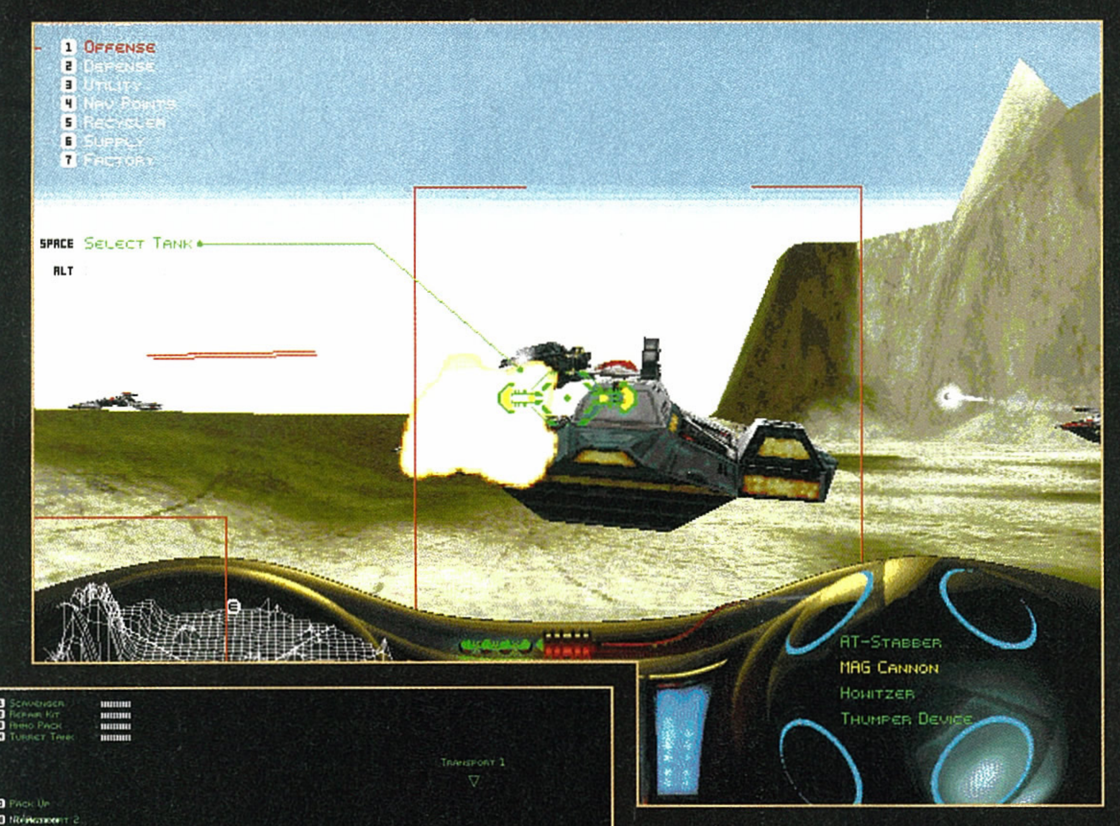
Leur démarche a été la suivante : tout d'abord, les jeux d'action pure 3D ne suffisent pas à contenter le joueur. Il est indispensable dorénavant de donner du "fond" à un produit. Les jeux de stratégie, quant à eux, tournent un peu en rond et doivent utiliser la 3D temps réel pour immerger le joueur et non pas le laisser contempler ses unités en "vue de dessus". Leur souhait était de profiter des technologies actuelles pour faire de la 3D "en vue intérieure". Tout cela est bien joli mais le mélange ne fonctionne pas toujours très bien. D'après eux, Dungeon Keeper est le premier produit sérieux qui a fait l'essai (avec Magic Carpet), toutefois, la majorité des joueurs ne tiraient pas profit de l'option permettant d'incarner les monstres et de voir à travers leurs yeux. Et ceux qui le faisaient n'y voyaient que le côté fun, l'action et la stratégie devenant alors très confuses. Raison pour laquelle l'équipe de BattleZone s'est penchée sur un moyen de faire cohabiter ces deux aspects. Le résultat est ahurissant de simplicité et d'efficacité. Leur méthode donne vraiment au joueur le contrôle du terrain tout en étant immergé dans le jeu.



## L'UTILISATION DE 3D EN TEMPS RÉEL RENOUVELLE LE GENRE

Vous allez me dire que Uprising de 3DO est déjà comme ça et que BattleZone n'innove donc pas. C'est pas faux, ils ont essayé, le résultat n'étant pas super probant et la stratégie étant quand même assez limitée. BattleZone propose de construire des unités (parmi une trentaine), de gérer sa base et ses bâtiments, sa production d'hommes, d'armement, de véhicules utilitaires ou miniers, etc., autant d'options que l'on retrouve dans Warcraft ou C&C. On est bien loin d'Uprising, axé avant tout sur le combat mais peu sur une gestion stratégique de ses ressources.

Comme je ne vous sens pas encore convaincu, je reviendrai plus tard sur l'interface du jeu. Parlons d'abord de l'univers. L'action se déroule pendant la Guerre froide. Lors de l'étude de certaines météorites écrasées sur Terre, les scientifiques russes et américains ont découvert un alliage auparavant inconnu et de provenance extraterrestre. Cet alliage leur a permis de mettre au point différents véhicules spatiaux et certaines armes dévastatrices. Historiquement, ce que l'on nous présentait comme une course technologique pour aller sur la Lune




n'était en fait qu'une opération secrète de colonisation spatiale entre les deux super-puissances.

## ROSWELL EXISTE, JE L'AI VU !

Alors que des millions de têtes étaient tournées vers la surface de la Lune pour ce "grand pas pour l'Humanité", sur sa face cachée, Soviétiques et Américains luttaient déjà pour la conquête du système solaire. En bref, Kennedy était un gros menteur, Roswell n'était pas qu'une embrouille de TF1 pour vendre des pins parlants, et les programmeurs d'Activision devraient arrêter de fumer la moquette de leurs bureaux. Mais bon, peu importe, nous, tout ce qu'on veut, c'est une excuse pour justifier notre projet d'expansion intergalactique.
De Mars à Vénus en passant par Jupiter, les 28 missions du jeu (18 USA et 10 URSS) consistent à découvrir de nouvelles technologies, fortifier vos bases militaires et anéantir l'ennemi.

Les trois premières missions permettent de se familiariser avec les commandes et la gestion de vos unités. À bord d'un tank léger doté d'un système antigravité, vous devrez tout d'abord construire un centre de recyclage (nécessaire au traitement des matières premières) et des centrales énergétiques. Ensuite, des véhicules de transport permettront d'effectuer le lien entre le centre de traitement et la zone "minière". Pour protéger vos futurs bâtiments de toute attaque ennemie, des tourelles de sécurité établiront un périmètre de protection. Des baraquements seront nécessaires pour la formation de vos troupes, ainsi que des centres de production.

## Y A-T-IL UN PILOTE DANS... ?

Il est important de préciser que dans BattleZone, les unités sont avant tout dirigées par des hommes.

Ainsi, un véhicule sans pilote n'ira pas très loin. Il en va de même pour vous. En cas d'explosion de votre tank de commande, vous pourrez toujours courir (la caméra passe à l'intérieur du personnage) vers un autre blindé ou appeler un transport pour venir vous secourir. Cet aspect "humain" ajoute indéniablement une profondeur à la stratégie générale. Par exemple, abattre un jet ennemi n'est qu'une première étape. Pour s'assurer que tout danger est écarté, il est souhaitable de vérifier si le pilote s'est éjecté et, le cas échéant, de l'intercepter. Autre point qui



FUN ACCESS Deluxe

# Passez à l'action 3D




**RACE LEADER 3D**
***Décrochez la Pole Position !***

Le 1er volant universel pour PC avec passage des vitesses façon Formule 1.

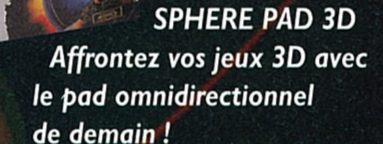
- Position réglable - sensibilité paramétrable - angle de braquage à 180° - pédales analogiques.
- Recommandé pour : Pod™, F1 Racing Simulation™, International Rally Championship™...




**T-LEADER 3D**
***Laissez vos adversaires sur place*** en passant du mode analogique en simulation au mode digital pour l'arcade !

- 6 boutons avec option Autofire - commande des gaz - gâchette - modes CH et ThrustMaster - croix 8 directions - ministick analogique.
- Recommandé pour : Tomb Raider™ (I & II), F1 Racing Simulation™, Moto Racer™, Pod™...

*"La manette équipant la Nintendo 64™ s'avère être un bijou d'ergonomie. Une riche idée que celle d'avoir adapté cette manette au PC" (Joystick n°85)*




**SPHERE PAD 3D**
***Affrontez vos jeux 3D avec le pad omnidirectionnel de demain !***

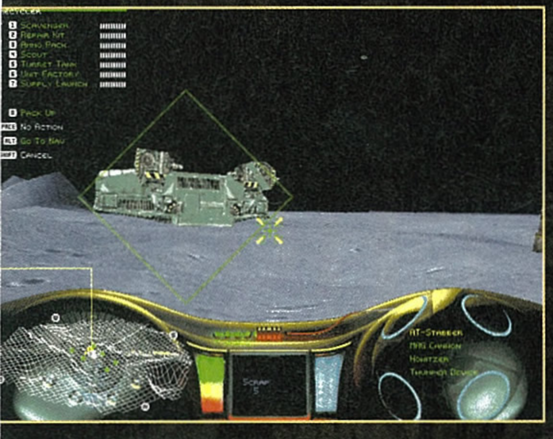
Le 1er joypad digital avec une sphère directionnelle 360° à six axes pour effectuer des mouvements inédits en un temps record.

- Fonctionne sous Dos et Windows 95.
- Livré avec Duke Nukem™ (6 niveaux) et Descent 2™ (5 niveaux).

*PC Fun 16/20 - Octobre 97 : "Un must pour les fans de Doomlike"*
*Home PC - Avril 97 - ★★★★★ (sur 6)*
*Info PC - Mars 97 - ★★★★ (sur 5)*

PC







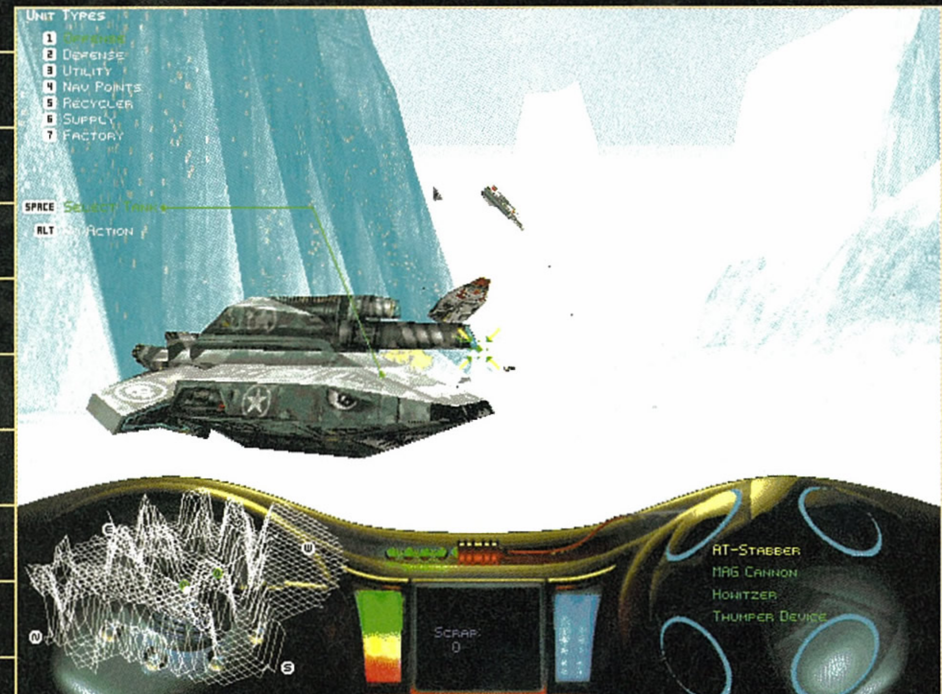


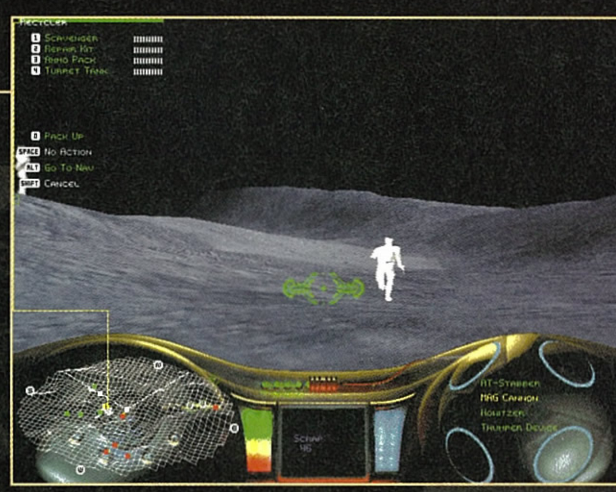
modifie les réflexes "classiques" que nous avons en jouant à ce type de jeu, les bases ne sont pas statiques. Elles peuvent tout empaqueter en quelques minutes et se rendre sur un lieu plus propice, rendant l'action archi-dynamique.

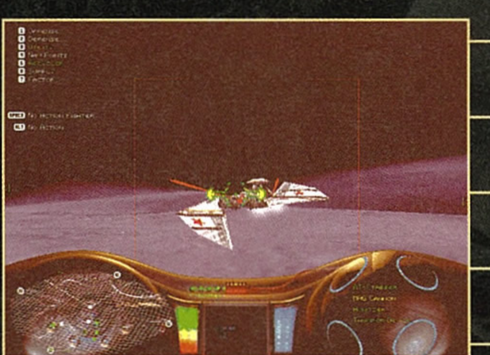
Comme promis, je vais reparler de l'interface. Les commandes s'effectuent soit au clavier, soit à la souris. Pour chaque unité visible à l'écran, un curseur apparaît automatiquement à l'écran et permet d'effectuer une action. Les différentes possibilités disponibles (comme attaquer, suivre, protéger, patrouiller, se rendre à un lieu prédéterminé, construire, etc.) correspondent à des touches clés comme Alt, Ctrl, Espace ou bien encore à des numéros. C'est très clair, très lisible et vraiment efficace. Avec un peu de pratique, on maîtrise l'ensemble du champ de bataille sans aucune confusion.

## UNE INTERFACE EXCELLENTE ET EFFICACE

À cette fin, un radar permet de suivre (sommairement) et vérifier la position de vos unités. Bien sûr, il n'est pas nécessaire de visualiser une unité pour lui donner un ordre. Des raccourcis clavier assurent le lien. Dès lors, on peut se trouver une petite planque, gérer le conflit à distance et venir prêter main forte aux zones délicates en cas de nécessité. Tous les textes qui apparaissent à l'écran sont liés les uns aux autres par des traits de couleur. Par exemple, en haut à gauche, vous voyez les types d'unités (attaque, surveillance, utilitaire, bâtiments). D'un simple bouton, vous accédez au sous-menu correspondant à la catégorie, et ainsi de suite jusqu'au choix d'une action. Ce menu sera alors relié à la vue principale et le radar en bas à gauche. Décrire une telle interface n'est pas très facile à faire mais je vous assure que la jouabilité est aussi bonne que celle de Warcraft 2 et aussi rapide. Au niveau graphique, les mondes sont plutôt dépouillés (ce qui est assez vraisemblable) et assez diversifiés : glaciers, déserts, canyons, cratères, volcans. Les textures sont convenables. Les véhicules, eux, valent vraiment le détour.





Du tank au jet, en passant par de gigantesques "walkers" de plusieurs dizaines de mètres de haut, comme dans Star Wars, tout est réalisé en 3D, y compris les cockpits (hélas, ils n'apparaissent pas sur les photos ci-contre car le programmeur venait de commencer leur réalisation la veille du reportage).

## DES VÉHICULES À LA WIPEOUT

Vue extérieure ou intérieure, 32000 couleurs, tous ces éléments donnent une nouvelle dimension au genre. Un éditeur de niveau assez simple permet de modéliser vos cartes (reliefs, textures, ombres) et de faire des parties acharnées en réseau.

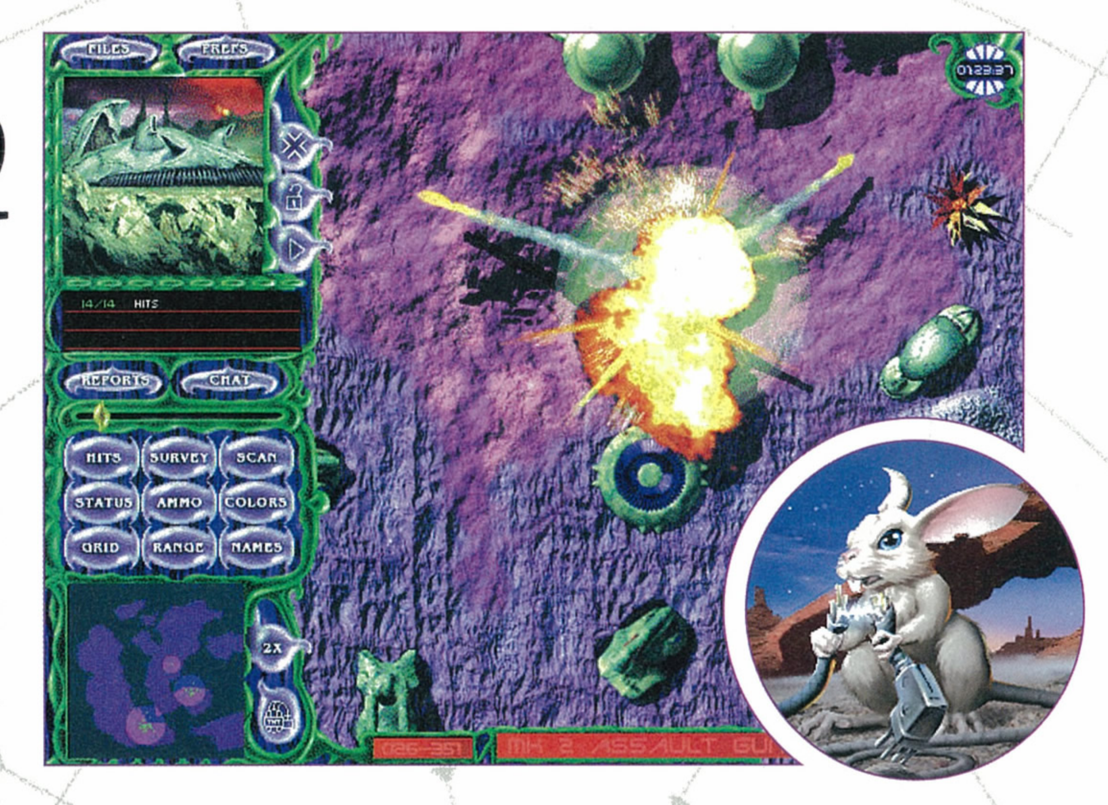
L'armement évolue en fonction de votre recherche technologique et de vos ressources. Vingt-cinq au total, du canon au mortier en passant par les décharges de plasma et même les chocs sismiques (le sol ondule et fait une vague qui heurte l'ennemi).

Le moteur de jeu semble assez fluide même sans cartes accélératrices, bien qu'il ait été un peu instable durant notre visite (ce n'est encore qu'une alpha version). Le système de propulsion antigravité des véhicules n'est pas sans rappeler WipEout de Psygnosis. Les bienheureux possesseurs de 3Dfx ou Rendition pourront profiter de nouvelles textures et effets spéciaux (explosions notamment). À propos de l'intelligence artificielle, il est encore un peu tôt pour juger si elle tient la route. En réseau, quatre joueurs pourront s'affronter simultanément par LAN ou Internet. Il est bon de préciser qu'Activision met à disposition un serveur gratuit (celui de Interstate'76 et MechWarrior). BattleZone s'annonce comme une sorte de précurseur des jeux de stratégie en 3D temps réel. Bon nombre d'éditeurs planchent sur le sujet, mais il semblerait qu'Activision ait trouvé une exploitation logique, efficace et fun, qui enrichit indéniablement le genre.

# Gros Plan

MAX (Mechanised Assault and eXploration) avait séduit toute la rédaction grâce à son univers très S-F mêlé à de nombreuses trouvailles de gameplay, réussissant à faire oublier à la plupart des habituels réticents au genre qu'il n'était ni plus ni moins qu'un wargame. On pouvait y découvrir quelques trouvailles comme une gestion très poussée de la technologie et des upgrades des unités, un champ de bataille vu de haut avec une fonction de zoom très efficace et un système de jeu en "semi" temps réel. Pourtant, quelques petits défauts entachaient ce joli tableau : des campagnes d'une grande difficulté et l'obligation fastidieuse de construire les liaisons entre les bases une par une.

**Bob Arctor**

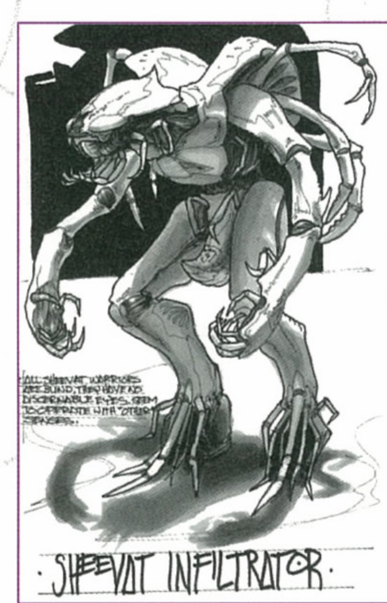



# MAX II

**GENRE** STRATÉGIE TEMPS RÉEL FUTURISTE
**ÉDITEUR** INTERPLAY
**DÉVELOPPEUR** INTERPLAY
**SORTIE PRÉVUE** DÉBUT 98



Pourtant, il semblerait que le public de MAX ait été séduit par Total Annihilation et son jeu en temps réel époustouflant. Malgré cela, il semble que les amis d'Interplay n'aient pas voulu rester sur leur faim, car ils ont travaillé d'arrache-pied pour nous offrir quelque chose de mieux. L'action de MAX II se déroule une vingtaine d'années après le premier épisode. Dans ces temps bénis, les êtres humains ont rejoint "la Concorde", une entité semblable en de nombreux points à la Fédération de "Star Trek" qui regroupe en son sein toutes les races galactiques dans le but de promouvoir le cosmopolitisme, l'échange culturel et la baisse des tarifs de France Télécom. Pour ce faire, l'humanité toute entière s'est accouplée à une race étrangère lors de la fusion galactique du 15 août pour donner naissance à une culture hybride, mi-humaine, mi-cybernétique. Seulement voilà, dans ce havre de paix navrant, la nation des Sheevat, une très ancienne civilisation entend faire régner l'anarchie, l'esclavage et la destruction. En portant un nom pareil, c'est vrai qu'on peut avoir la haine.








## ■ NOUVEAU MOTEUR GRAPHIQUE

MAX II ne sera pas en vraie 3D. Pourtant, afin de simuler correctement les effets de perspectives, le nouveau moteur Parallax corrigera les tailles des unités selon les hauteurs sur lesquelles celles-ci seront placées, offrant ainsi au regard une bonne illusion optique sans toutefois surcharger le moteur graphique de calculs inutiles. Le zoom, véritable point fort du premier volet, est encore plus poussé (une cinquantaine de niveaux de grossissement) et plus rapide, même sur les nouveaux terrains entièrement rendus à la sauce ray-tracing. Et à notre plus grande joie, ces derniers pourront être tournés sur un axe isométrique pour une meilleure clarté et lisibilité. Pareillement, on pourra aussi découvrir des effets de déplacements de terrains (tremblement de terre, sables mouvants), ainsi que des explosions à couper le souffle. Comble du bonheur, de nouvelles interfaces feront leur apparition et pourront être personnalisées à l'infini, le joueur décidant de ce qu'il veut voir



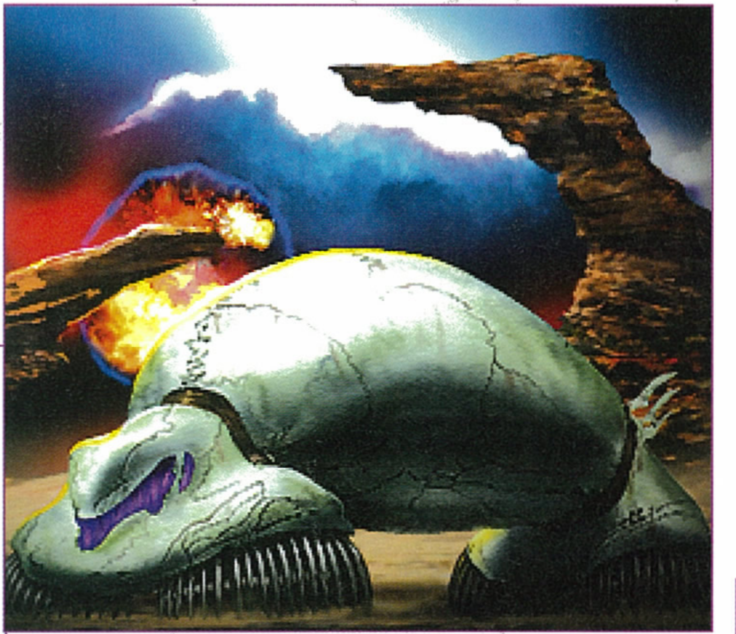

apparaître sur son tableau de bord. Un système de ligne de vue et de tir évolué fera son entrée dans le jeu, profitant de la présence de reliefs dans le terrain. En bref, que du bon.

## ■ PETIT CHEF

Côté gameplay, beaucoup de changements prometteurs s'annoncent : les unités profiteront de nouveaux ordres tels que ceux de "patrouille évoluée", "surveillance d'unités" , "positionnement d'unités" ou tout simplement la possibilité de les envoyer à l'aventure rechercher des unités ennemies afin de les détruire. Le système de Waypoints a été poussé assez loin puisque vous pourrez en assigner 256 conjointement à des "points d'attaque" que l'on pourra assigner aux groupes d'assaut afin qu'ils puissent aller vivre leur vie tout seuls mais ailleurs.

## ■ NOUVEAU COPAIN

La plupart des terrains et des unités ont été complètement refaits et on saluera l'apparition du nouveau camp alien qui poussera le nombre d'unités jouables à plus d'une centaine. On trouvera aussi des possibilités inhérentes aux races aliens puisque celles-ci pourront utiliser des fonctions croustillantes telles que le champ de phase ou la bio-bombe. On vous le disait plus haut, les campagnes de MAX I étaient assez hermétiques, voire parfois rebutantes de par leur grande difficulté. Ceci était dû en partie à une intelligence artificielle régulée par des scripts. Changement de cap complet pour Max II, puisque les actions des unités seront gérées par un comportement contextuel. Les unités contrôlées par l'ordinateur bénéficieront des mêmes possibilités et le joueur d'une bonne durée de vie. Cette fois, les planètes explorées ne seront plus vides de formes biologiques. Dans MAX I, on ne pouvait trouver que des carcasses des vaisseaux des anciens qu'on prenait d'assaut pour piller leur technologie. Dans MAX II, on pourra trouver des populations autochtones aux doux noms de Knibs, Hoppers, Eenok...



## ■ SELF MADE GAME

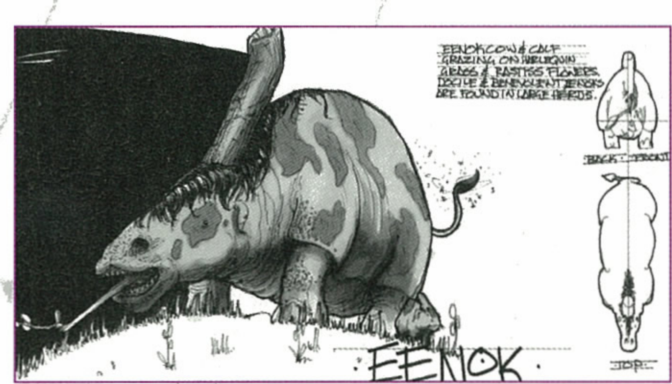
Outre l'interface, on pourra profiter dans MAX II de nouvelles options de personnalisation : les évolutions et upgrades d'unités qui ont fait le succès du premier volet seront toujours là, mais cette fois, elle seront poussées à l'extrême, tout en étant différentes pour les huit clans jouables. Le nombre de caractéristiques évolutives sera lui aussi plus poussé et on verra se pointer à l'horizon un nouveau système d'upgrades entièrement basé sur l'expérience acquise au combat. La construction sera elle aussi simplifiée, puisqu'on pourra enfin donner des ordres de commande à une usine pour qu'elle produise n'importe quoi, en n'importe quelle quantité, dans n'importe quel ordre. Les ambiances sonores seront choisies en fonction du peuple joué et les musiques seront sélectionnées en fonction de l'action se déroulant à l'écran, pour mieux cadrer à l'action. Le son sera géré de façon dynamique et chaque tir provenant d'une rafale aura un bruit légèrement différent des autres, de façon à éviter une lassitude auditive, comme c'est souvent le cas dans ce genre de jeux. Ceux qui veulent absolument tout bidouiller pourront échanger et intégrer leurs propres effets sonores.

Les amateurs de jeu en réseau salueront l'apparition de la possibilité de jouer à six sur Internet en profitant du serveur d'Interplay pour trouver des adversaires. De plus, de nombreuses cartes conçues tout spécialement pour ce type de jeu offriront la possibilité de s'ébattre à plus d'un et, s'ils se sentent encore seuls, de s'allier. MAX II devrait pouvoir tourner sur un Pentium 133 muni de 32 mégas de RAM.




## ■ AFFRONTEMENTS EN TEMPS RÉEL

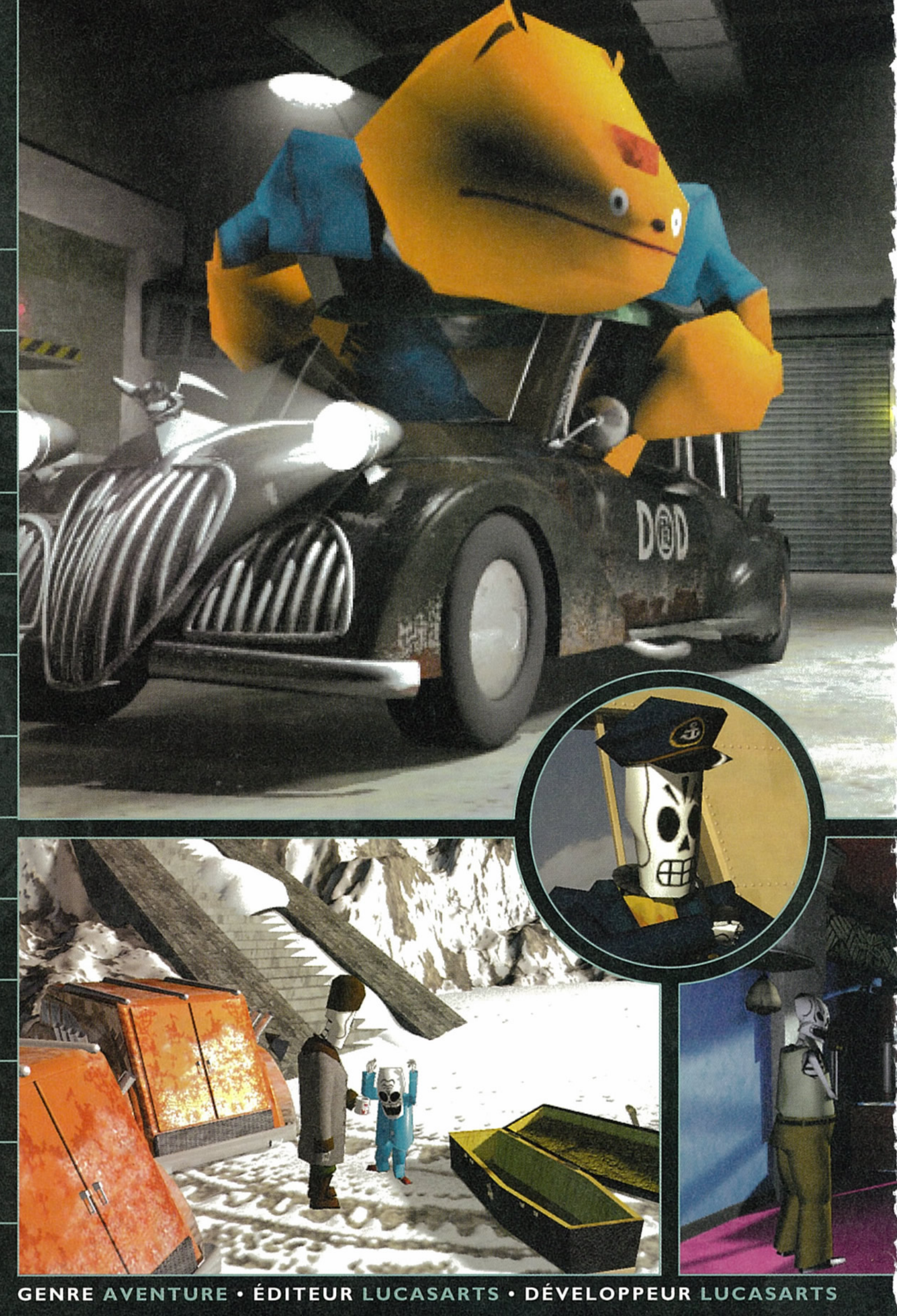
La plus grande innovation de MAX II est sans conteste le jeu en temps réel. Sans toutefois ôter les précédents systèmes (tour par tour et mouvements simultanés), cette nouvelle option va permettre de faire entrer un jeu au background complexe et aux très nombreuses possibilités dans l'arène des Total Annihilation-Like. On attend le test ? Allez OK, on attend le test.



# Reportage

PAR MORGAN

Tim Schafer, le créateur de Day of the Tentacle et Full Throttle, revient à la charge avec son nouveau jeu d'aventure en 3D : Grim Fandango. Fini les dessins animés, cette fois, l'humour très noir et second degré prend le dessus. Mexicaines, Art-Déco, mayas, futuristes... toutes les inspirations graphiques sont bonnes pour cette aventure loufoque au Pays des Morts.




GENRE AVENTURE • ÉDITEUR LUCASARTS • DÉVELOPPEUR LUCASARTS

# Grim Fan







SORTIE PRÉVUE 1ER SEMESTRE 98

Soyons clairs, Grim Fandango est un jeu à propos des morts, du parcours initiatique qu'ils entreprennent pour reposer éternellement, de folklore mexicain... et on finit vraiment par se demander s'il s'agit d'un jeu comique. Pourtant, Tim Schafer nous a habitués à un humour dévastateur. Fort heureusement, les apparences sont trompeuses car Grim est indéniablement un jeu poilant, bourré de second degré.

## PROFESSION : AGENT DE VOYAGES

Vous incarnez Manny Calavera (crâne en espagnol), un agent de voyages qui vend des excursions à destination de la Terre des Morts. En effet, l'âme d'un défunt doit effectuer un voyage initiatique à travers un purgatoire qui dure quatre ans avant de pouvoir reposer éternellement. Ce parcours est semé d'embûches, de tentations... Bref, seul un gars comme vous peut tout organiser à l'avance et faciliter leur voyage. Hélas, bon fonctionnaire comme vous êtes, vous avez des quotas à respecter pour vous-même un jour profiter de ce séjour de luxe. Les clients qui frappent à votre porte n'étant pas très nombreux ces derniers temps, votre avenir est incertain, lorsque vous vient l'idée d'aller fouiner dans le centre de données du Pays des Vivants. En un tournemain, vous trafiquez les fichiers informatiques et vous voilà "enrichi" de tout nouveaux clients grande classe qui devraient remettre votre petite entreprise d'aplomb.

## CLIENTELE : LES AMES EN TRANSIT

Seulement voilà, votre petite embrouille amène plus de soucis que prévu. Pris dans un engrenage de mauvaises circonstances, le Département de la Mort (votre employeur) se rend compte de la supercherie, vos nouveaux clients vous font des complications, le chef du crime vous cherche des noises... Votre salut semble compromis. Intrigues, mystère, tous les éléments d'un film de série noire sont réunis. Il vous faudra au plus vite trouver une issue à ces problèmes. Commencera alors votre quête à travers le monde souterrain des âmes.

Dans le jeu, tout est basé sur le chiffre 4. Quatre ans



# Grim Fandango



vous seront nécessaires pour sortir du pétrin, et vous visiterez quatre environnements (la ville de El Marrow, une prison sous les mers, un temple maya, et le Las Vegas des morts). Le jeu ne compte pas moins de 90 lieux à visiter et 50 personnages avec qui interagir.

Grim est le premier jeu d'aventure en 3D réalisé par LucasArts. Le système Scumm, architecture de tous leurs jeux précédents, était complètement à revoir pour fonctionner avec ce nouveau moteur. Leurs efforts se sont portés avant tout sur l'environnement graphique du jeu. Les décors sont absolument sublimes !

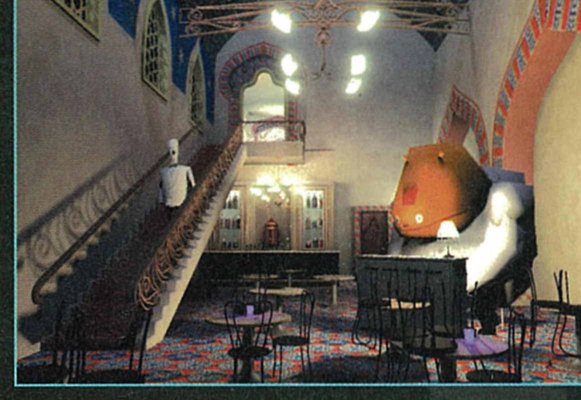
## DES INFLUENCES ARTISTIQUES HÉTÉROCLITES

Les influences artistiques sont assez variées et plutôt surprenantes : "La Cité des enfants perdus", "Casablanca", l'époque précolombienne, "Brazil", Art-Déco et folklore mexicain. Même si cet amalgame paraît insensé, le résultat est magnifique et cohérent. Les textures sont très détaillées, la coloration est d'une grande finesse, et l'éclairage en temps réel est envoûtant. Il s'en dégage une atmosphère unique qui donne vraiment envie de jouer et de s'immerger dans l'univers. Le moteur de jeu (bien qu'en cours d'évolution) semble déjà satisfaisant. L'interface est totalement différente des jeux LucasArts (comme Monkey Island 3 par exemple). Le personnage se déplace au clavier et effectue les actions en pressant la barre espace. L'action logique se fait alors en toute simplicité. Fini les "menu-icônes" complexes ou les clics répétitifs. Tout est géré sous forme de "zones" actives ou inactives. Lorsque l'on s'approche d'une porte, elle devient active et s'ouvre avec la barre espace.

## LE NOUVEAU STYLE LUCASARTS

Si Manny n'est pas positionné de face, ou qu'il est un peu loin, l'action fonctionne quand même car c'est toute la zone de la porte qui est prise en compte. C'est tout bête et ça marche bien. Là où ils ont fait un peu plus original, c'est que pour savoir quels sont les zones importantes dans une pièce, le personnage suit de la tête les endroits actifs. Si, en marchant dans un couloir, vous passez devant une peinture que l'on peut étudier plus en détail, Manny tournera la tête et suivra la peinture du regard, vous faisant savoir qu'une action peut être effectuée ici. En gros, c'est une nouveauté qui s'inspire de notre comportement de tous les jours et qui donne au jeu une touche de réalisme jamais vu !

Les musiques, énigmes, interactions avec les autres personnages ne sont pas encore déterminées pour le moment, le jeu n'en étant encore qu'au début du stade de développement. Mais si tout est à la hauteur du scénario et de l'environnement graphique, cela devrait promettre un jeu de très grande qualité.





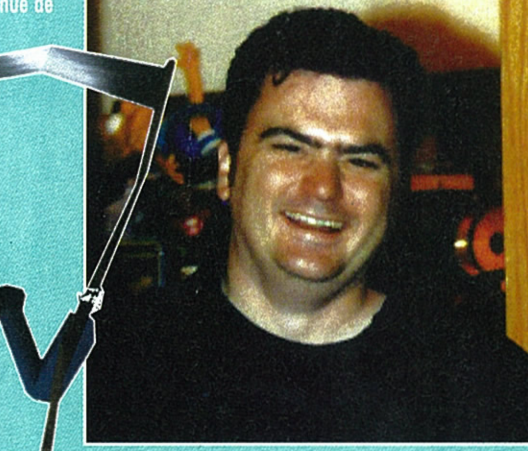
## TIM SCHAFER, CONCEPTEUR DE GRIM FANDANGO

**Joystick** : D'où vous est venue l'idée saugrenue de Grim Fandango ?

Tim Schafer : Lors d'un voyage au Mexique. J'assistai au Jour des Morts (leur Halloween local) et j'ai découvert une fête riche de sens, de symboles et d'icônes très marquantes. Notamment ce masque de squelette. D'emblée, j'ai imaginé un jeu où le personnage serait la Mort, le faucheur de vie. En plus, comme je pensais déjà à faire un jeu en 3D, ce masque collait parfaitement aux applications de textures sur des modèles 3D.

Joy : Le marché du jeu d'aventure ne se porte pas très bien. La volonté d'évoluer vers la 3D était aussi une volonté de Lucas pour relancer le genre.

T.S. : Pas vraiment. Je veux dire qu'ils ont tout de suite trouvé l'idée très bonne mais ils ne me l'ont pas imposée pour répondre à des soucis de marché. Je suis assez libre dans mes conceptions et j'essaie tant bien que mal de faire ce qui me plaît, ce qui me fait marrer et, j'espère, fera marrer d'autres gens. Si au final ça se vend, c'est tant mieux, mais j'essaie de me détacher de tout ça.



Joy : Le thème n'est malgré tout pas très évident. Pensez-vous qu'il sera facile pour le public de comprendre que c'est un jeu loufoque ?

T.S. : Quand j'ai fait Day of the Tentacle, les personnages étaient deux tentacules, dont l'une avait été irradiée par des molécules radioactives et devenait complètement mégalomane. L'idée était aussi débile mais ça n'a pas gêné qui que ce soit... (sourire). Pour Grim, il est clair que le thème tourne autour de la mort mais le jeu n'est pas morbide pour autant. Bien au contraire. En ce qui concerne les croyances populaires, j'ai été très attentif à ne pas offusquer qui que ce soit gratuitement. Mon but est de faire rire les gens. Mon approche est simple et sans arrière-pensée, il n'y a donc pas de raison pour que le thème les rebute.

Joy : Un jeu d'aventure en 3D chez Lucas, c'est une grande première ! Comment se passe le développement ? Quelles sont les difficultés et les avantages majeurs dans cette approche ?

T.S. : L'idée d'un jeu d'aventure 3D n'est pas nouvelle. Alone in the Dark, le premier, m'a toujours beaucoup plu. Bioforge, idem, plongeait le joueur dans un monde que j'ai toujours apprécié. Le style de jeu devenait plus dynamique, plus réaliste, plus attractif pour le joueur. Ce n'est donc qu'une suite logique de conclusion et de technologies mises bout à bout. Le plus difficile, après avoir travaillé sur le scénario et ensuite sur l'environnement graphique, a été l'intégration de tout cela en un moteur de jeu. Nous utilisions de tout temps un système appelé Scumm qui ne s'adaptait pas à nos besoins. Il a donc été nécessaire de le faire évoluer pour obtenir le résultat désiré.

Joy : À Lucas, vous êtes un peu le papa de tous les jeux d'aventure. Outre vos jeux, vous avez participé activement à Monkey Island 3, Sam & Max... Est-ce que vous envisagez d'essayer un nouveau genre un jour ?

T.S. : Activement est un bien grand mot. J'ai, disons, partagé mon savoir, répondu à des questions, aidé des équipes à s'organiser. Bref, j'ai (à la rigueur) joué un rôle de médiateur, voilà tout. J'ai en effet, depuis Maniac Mansion 1, toujours travaillé sur des jeux d'aventure et à force, je commence à prendre de la bouteille (sourire). Quant à faire un autre type de jeu, ce n'est pas exclu mais je ne peux rien préciser pour le moment. De toute façon, je ne suis pas sûr moi-même.

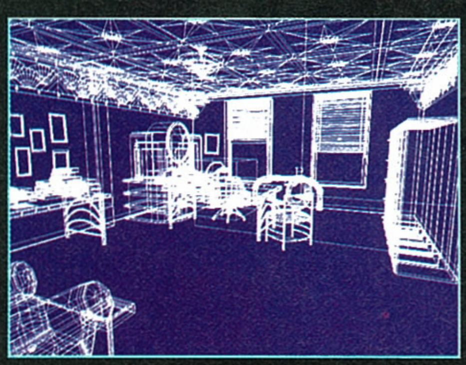
Joy : Aurons-nous l'illustre privilège de jouer un jour à Maniac Mansion 3 ?

T.S. : Euh... (regard interrogatif vers l'attachée de presse) Ce n'est pas prévu pour le moment, mais sait-on jamais.

GRIM FANDANGO









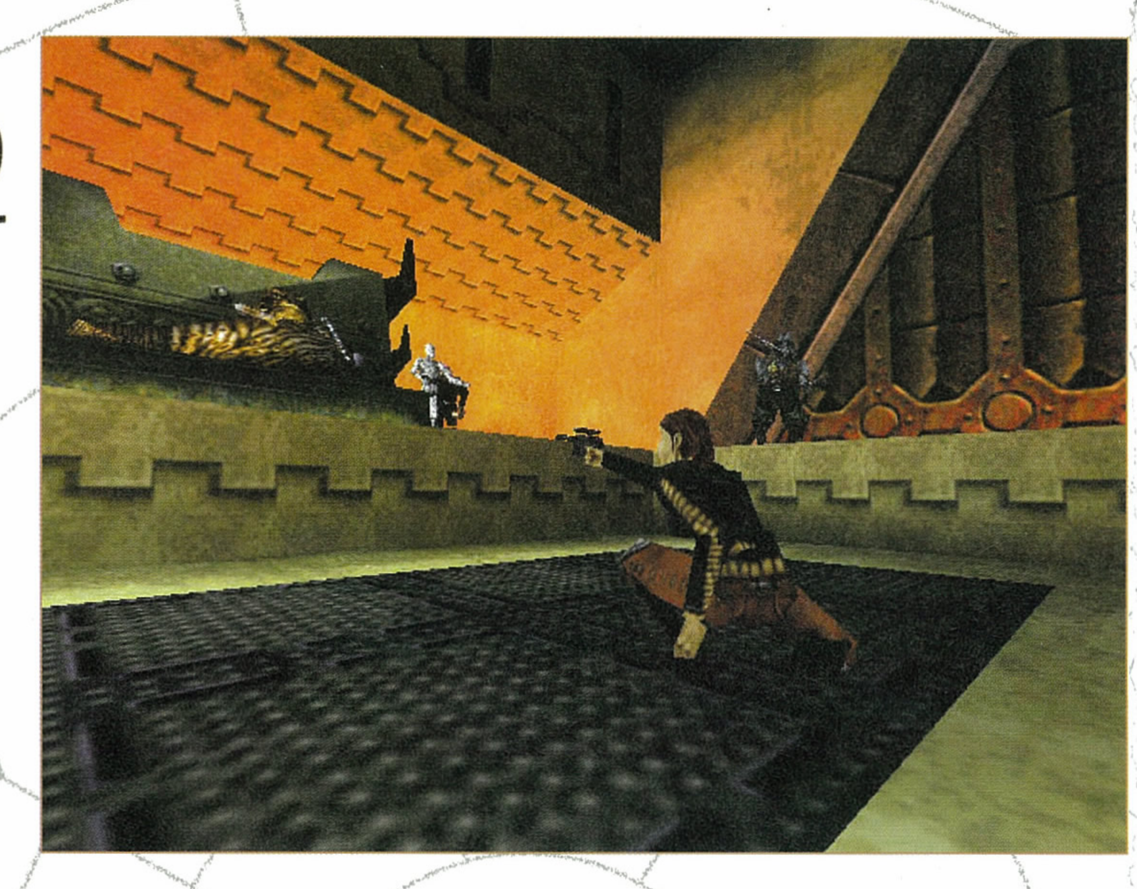
**Indéniablement, Grim est un jeu poilant.**



# Gros Plan

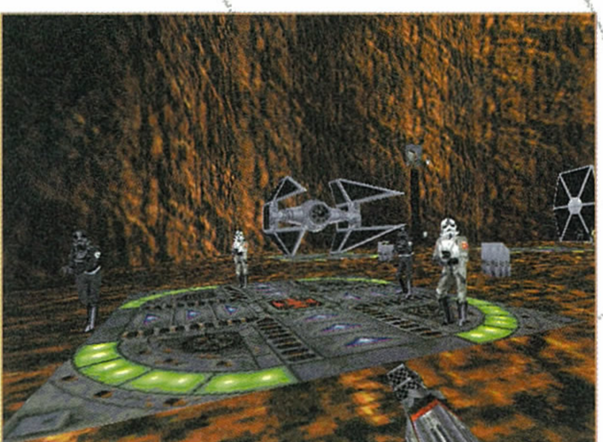
Nouvelles armes, monstres, missions, ce supplément pour Jedi Knight devrait satisfaire les fans du jeu original. Les améliorations techniques ne sont pas très probantes, toutefois les niveaux multijoueur valent le détour.

Morgan



# Jedi Kn





# ight
# Mysteries of the Sith

**GENRE** DOOM-LIKE
**ÉDITEUR** LUCASARTS
**DÉVELOPPEUR** LUCASARTS
**SORTIE PRÉVUE** MARS 98

Que les fans de Jedi Knight se rassurent, la quête contre le Mal n'est pas terminée. Avec Mysteries of the Sith, des tonnes de nouvelles missions, armes, ennemis et pouvoirs vous attendent.

En toute honnêteté, je n'ai jamais trouvé que Jedi Knight soit un jeu dément, principalement à cause du moteur 3D, archaïque, et des textures, plutôt moches. Malgré tout, l'univers de Star Wars offre un côté suffisamment attractif pour compenser cela. Mysteries of the Sith (MOTS) est bien plus qu'un simple supplément. Tout d'abord, le moteur 3D a été un peu retravaillé et semble un peu plus stable. D'autre part, il est un poil plus rapide (même si je trouve que le chargement des niveaux est toujours une vraie plaie).

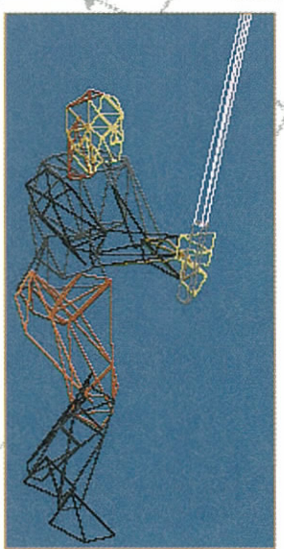
Cette fois, nous incarnons Mara Jade, ancienne espionne de l'Empereur converti récemment à la cause des rebelles. Personnage créé par Timothy Zahn dans sa trilogie, elle agissait comme assassin pour le compte de l'Empire. Cinq ans après la découverte de la vallée des Jedi par Kyle, Mara s'intéresse de plus près aux pouvoirs de ce nouveau maître. Afin de terminer sa formation commencée par l'empereur Palpatine, elle rencontre Kyle sur Altyr 5.
Il effectue actuellement des recherches sur le temple de Sith, ancien lieu sacré des maîtres Jedi du côté obscur de la Force. Son investigation sur la source de pouvoir qui émane du temple vous associera prochainement à son destin. En attendant son retour, vous aurez des démêlés avec des brigands intergalactique et Ka'Pa the Hutt. Ensuite, vos pas vous mèneront à travers des marais infestés de wampas et finalement au cœur de la planète Drommund Kaas et du mystère Sith. Passons en revue la multitude de nouvelles options.



## ■ LA FORCE AVANT TOUT

Tout d'abord, la Force. Les réalisateurs ont voulu renforcer l'utilisation des pouvoirs Jedi. Ils font dorénavant partie de votre quête et devront être utilisés pour résoudre certaines énigmes. De plus, plutôt que de choisir niaisement votre côté, l'ordinateur décidera pour vous de l'orientation de votre personnage en fonction de ses actions (il était temps !). Tous ces aspects renforcent le côté stratégique des missions. Cinq nouveaux pouvoirs ont été ajoutés : éclairs, lancer de sabre laser, pousser, projection et vision lointaine. Ensuite, les cartes accélératrices 3D supportent l'éclairage en temps réel et en 16 millions de couleurs.

Une option sympathique mais qui m'a laissé un peu perplexe par sa réalisation médiocre. Autre point, il n'y a plus de scènes cinématiques. Celles-ci ont été remplacées par des "interludes" en 3D (avec des nouveaux vaisseaux notamment, qu'il est hélas impossible de piloter). Par ailleurs une flopée de nouveaux monstres a rejoint ceux de Jedi Knight.









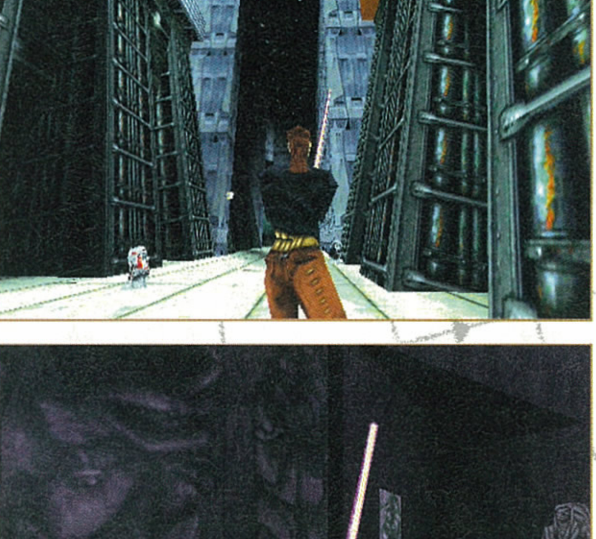

# Jedi Knight
## Myseries of the Sith





## ■ DUEL À MAINS NUES CONTRE UN RANCOR

Le fantastique Rancor (la bébête du palais de Jabba), les Ysalamari (race qui détecte et peut annihiler la Force), des droïdes de torture, des morts-vivants du temple de Sith, des pirates et nouveaux gardes impériaux, des pilotes Tie, ou bien encore des Vornskrs (sortes de loups des glaces), les ennemis sont suffisamment nombreux et variés pour redonner goût à cette nouvelle aventure. Et qui dit “nouveaux ennemis”, dit aussi “nouveaux moyens de lutter contre eux”. L'armement s'étoffe, entre autre, de différents blasters mais aussi d'un pistolet à carbonisation, et d'une arme de longue portée avec viseur.



## ■ D'EXCELLENTS NIVEAUX MULTIJOUEUR

L'aventure compte14 niveaux dans quatre environnements (et 15 niveaux en réseau, soit 29 au total). Les niveaux multijoueur reprennent des lieux célèbres de la saga Star Wars : salle du trône impérial, cité dans les nuages (et sa fameuse chambre de congélation carbonique), et Tatooine. Quatre scénarios sont dédiés au combat au sabre laser.

Parmi les personnages que l'on peut incarner en multijoueur, il y a un soldat impérial, un Jedi (clair/obscur), un chasseur de prime ou bien un tireur d'élite. Ils possèdent des caractéristiques propres pour renforcer la variété des combats dans ce mode (exemple : le tireur d'élite est très agile, précis et rapide).

Dernière nouveauté : les caméras de surveillance. Comme dans Duke Nukem 3D, elles permettent de vérifier le contenu de certaines salles mais peuvent aussi être utilisées à votre insu.

Mysteries of the Sith devrait grandement satisfaire les joueurs ayant terminé Jedi Knight. Durée de vie assez importante et excellents scénarios multijoueur sont ses points forts. Mais ne vous y trompez pas, les modifications techniques apportées n'ont rien d'extraordinaire.



"Zork... huitième :
Plus beau et encore plus
passionnant." PC Team

# LA MAGIE DE ZORK VOUS APPELLE

## ZORK™
## Grand Inquisitor

Recherche expert en énigmes et chasseur de trésor exceptionnel pour retrouver les trois objets enchantés qui sauveront le Grand Empire souterrain de Zork. Expérience en graphismes surprenants, musique féerique et vue 360 degrés (moteur Z-vision) souhaitée mais pas indispensable.

APRÈS ZORK NEMESIS, DÉCOUVREZ LE NOUVEAU CHAPITRE DE LA CÉLÈBRE SÉRIE ZORK SUR PC CD-ROM WINDOWS 95. AVENTURE ET HUMOUR GARANTIS.





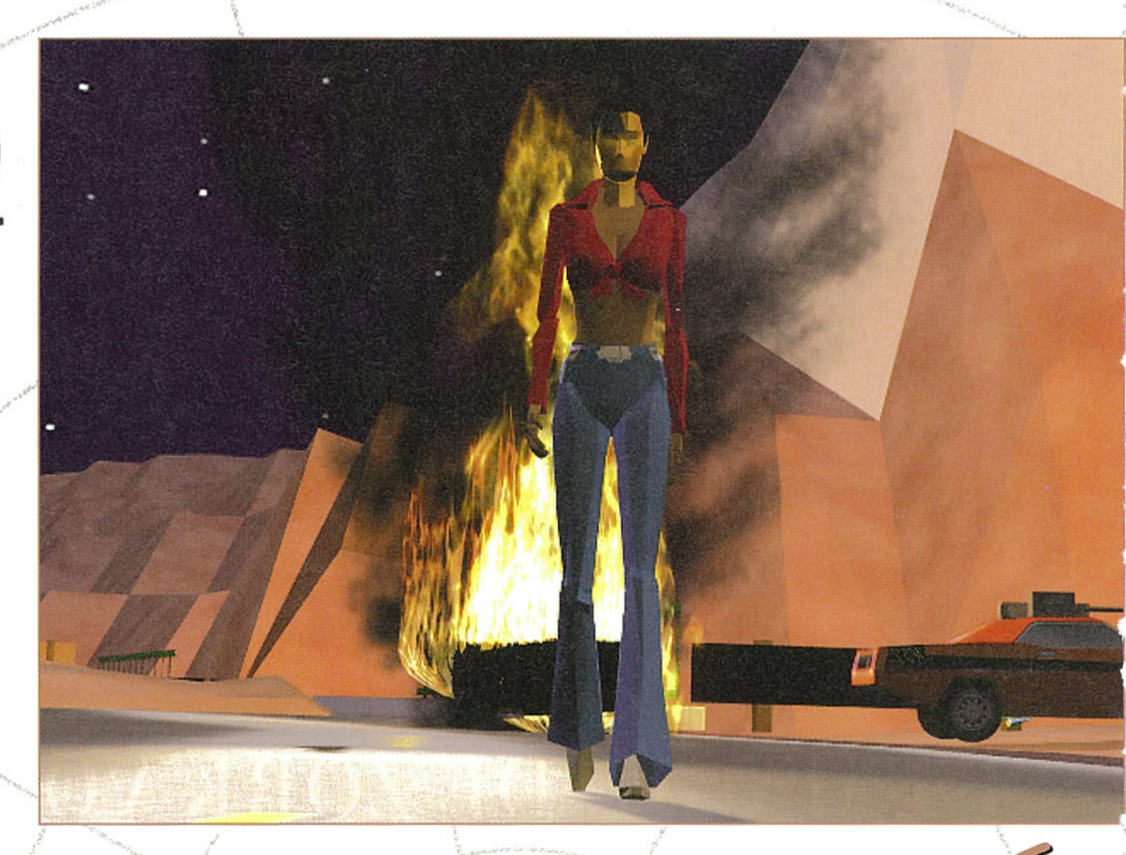


www.activision.com






# Gros Plan



Nitro Pack est une extension pour Interstate '76. Nouveau moteur 3D, mode natif 3Dfx et Rendition, couleurs 16 bits, des tonnes de nouvelles armes et bagnoles délirantes. On ne pouvait espérer mieux de la part de ces programmeurs fous, passionnés de Car Wars.

**Morgan**

# Interstate '76





nterstate '76 a été l'une des bonnes surprises des sorties de l'année dernière. Histoire de ne pas gâcher le filon et de faire plaisir à tous les émules du genre, Activision nous prépare une extension : Nitro Pack.

Le concept est toujours le même : au volant d'une bagnole des années 70 parcourant les routes du sud-ouest des États-Unis, vous menez votre propre justice sur les routes. À cheval entre "Mad Max" et "Car Wars", il faut choisir un pilote et paramétrer sa voiture en fonction de votre style de jeu, puis partir à la chasse d'autres pilotes, à grands coups de roquettes ou canons de 20 mm.

## ■ DE NOUVEAUX VÉHICULES DÉLIRANTS

Neuf nouvelles voitures (Coccinelle de VW, ambulance, limousine, Jeep de l'armée, etc.), six nouvelles armes (lance-grenades, clous, lance-flammes, armes chimiques, etc.), et vingt niveaux supplémentaires en mode solo comptent parmi les nouveautés attendues. Vous interprétez l'un des trois personnages principaux (Taurus, Jade ou Skeeter) et l'action se situe un peu avant Interstate '76. Après le succès des missions principales, vous aurez aussi accès à des missions bonus.



## Interstate '82

Nitro Pack n'est qu'une étape vers le deuxième épisode de ce jeu absolument dément. Bien que nous n'ayons que peu de renseignements à l'heure actuelle, l'action se déroulera en 1982 avec des voitures de cette époque. Il reprendra tous les aspects de Nitro Pack : couleurs 16 bits, support des cartes accélératrices 3Dfx, Rendition et STB Nitro et, bien sûr, plein d'autres nouveautés. Rien que d'y penser, j'en ai déjà l'eau à la bouche. Promis, juré, craché, on sera les premiers à vous en recauser dès que possible.

Le grand changement vient surtout du moteur de jeu. Plus rapide (il a été ré-optimisé), il est dorénavant accessible en mode natif pour les cartes 3Dfx et Rendition. Autre ajout fort appréciable, le jeu gère les couleurs en 16 bits. Pour un rendu graphique tout à fait à la hauteur (Interstate 76 était un peu dépouillé à mon goût).

### UN NOUVEAU MOTEUR 3D

Fini aussi les ciels fadasses : dégradés, nuages, tout est là pour rendre l'environnement plus réaliste et plus riche. Nitro Pack est une extension, il est donc nécessaire de posséder le jeu original pour en profiter. En revanche, tous ces ajouts graphiques sont pris en compte par le jeu original (en lançant la mise à jour incluse sur le CD), permettant de rejouer aux missions originales de l'I76 en 32000 couleurs. Plutôt cool.

En multijoueur, ce sont vingt-cinq niveaux supplémentaires qui ont été ajoutés. Avec la possibilité de jouer en mode course (sans armes) ou en "capture du drapeau". Huit joueurs peuvent s'affronter par LAN ou Internet. Tout est dorénavant configurable lorsque l'on commence une partie en réseau : armement autorisé, nombre de minutes, nombre d'ennemis abattus, etc., rendant possibles tous vos délires. Le programme a aussi été revu pour empêcher de tricher en réseau (ce qui pourrit la vie des joueurs et fout l'ambiance en l'air). Voilà, ajoutons à cela que la gestion des joysticks à retour de force a été ajoutée, ainsi que des niveaux de difficulté (trois en tout) et vous obtenez une extension de très bonne qualité qui vous donnera des heures de bonheur... en attendant la sortie de Interstate '82.

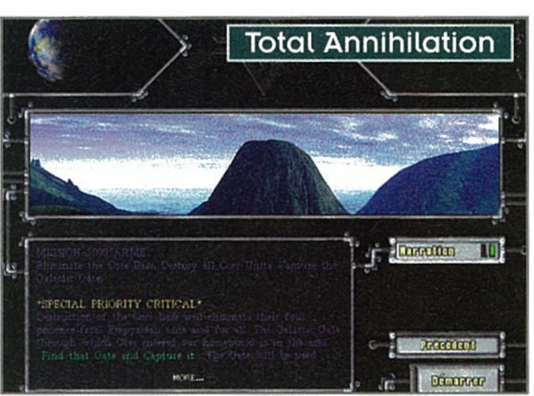



# Nitro Pack

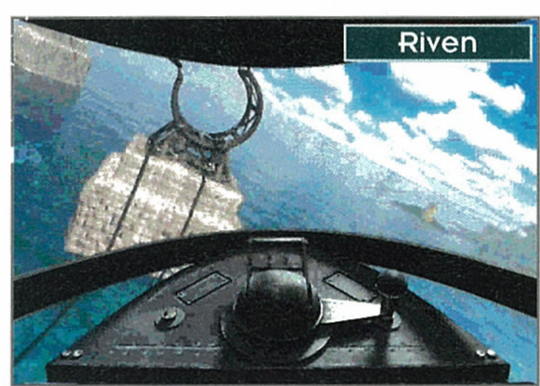


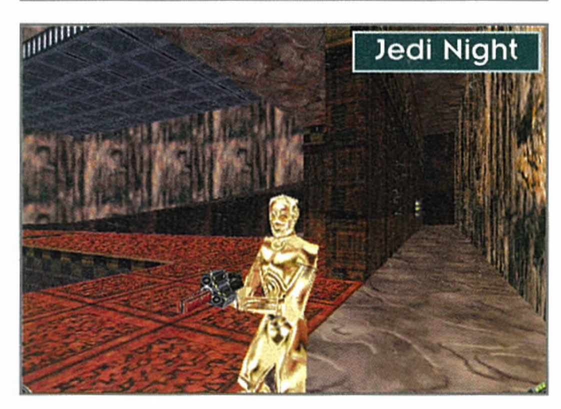

**GENRE**
CARNAGE MÉCANIQUE
**EDITEUR**
UBI SOFT
**DÉVELOPPEUR**
ACTIVISION
**SORTIE PRÉVUE**
FÉVRIER 98

# Le TOP de la REDACTION


Total Annihilation


Age of Empires


Riven


Jedi Night

## L E T O P P C

### STRATÉGIE

| | |
|---|---|
| TOTAL ANNIHILATION | CAVEDOG |
| DARK REIGN | ACTIVISION |
| AGE OF EMPIRES | MICROSOFT |
| MYTH | BUNGIE |
| INCUBATION | BLUE BYTE |

### AVENTURE

| | |
|---|---|
| RIVEN | CYAN |
| BLADE RUNNER | WESTWOOD |
| ZORK GRAND INQUISITOR | ACTIVISION |
| MONKEY ISLAND 3 | LUCASARTS |

### ARCADE/ACTION

| | |
|---|---|
| WC PROPHECY | ORIGIN SYSTEMS |
| JEDI KNIGHT | LUCASARTS |
| QUAKE 2 | ID SOFTWARE |
| TOMB RAIDER 2 | CORE DESIGN |
| SCREAMER RALLY | GRAFFITI |

### SIMULATION

| | |
|---|---|
| F1 RACING SIMULATION | UBI SOFT |
| INTERSTATE '76 | ACTIVISION |
| F22 ADF | DID |
| FLIGHT SIMULATOR 98 | MICROSOFT |
| FIFA 98 | EA SPORTS |
| VIRTUAL POOL 2 | INTERPLAY |

### RÔLES

| | |
|---|---|
| ULTIMA ONLINE | ORIGIN |
| DAGGERFALL | BETHESDA |
| DIABLO/HELLFIRE | BLIZZARD |
| MERIDIAN 59 | STUDIO 3DO |

### WARGAME

| | |
|---|---|
| GETTYSBURG | FIRAXIS |
| FRONT DE L'EST | TALONSOFT |
| STEEL PANTHERS 3 | SSI |
| CLOSE COMBAT 2 | ATOMIC |

## L E T O P P R E V I O U

| | | |
|---|---|---|
| STARCRAFT | STRATÉGIE | BLIZZARD |
| BALDUR'S GATE | RÔLES | BIOWARE |
| HALF-LIFE | SHOOT | SIERRA |
| MORROWIND | RÔLES | BETHESDA |
| BLACK DAHLIA | AVENTURE | TAKE2 |
| FIGHTER SQUADRON | SIMULATEUR | PARSOFT |
| MAX 2 | STRATÉGIE | INTERPLAY |
| REBELLION | STRATÉGIE | LUCASARTS |
| FALLOUT | RÔLES | INTERPLAY |

F1 Racing Simulation


FIFA 98


Myth


Zork

# La mode d'emploi de le Joystick en français

**Les icônes, c'est rudement sympa. Pas besoin d'explications, on comprend d'un simple coup d'œil et... Bon d'accord, on vous explique à quoi elles correspondent, les icônes.**




Au secours ! Nécessite une trop grosse configuration.




Démo ou patch présents sur le CD-Rom.




Jeu majeur et indispensable.




Exploite les cartes 3D gérant Direct 3D




Exploite spécifiquement les cartes à base de 3Dfx (yep !)




Utilise le MMX




Fonctionne sous DOS




Fonctionne directement sous Windows 95



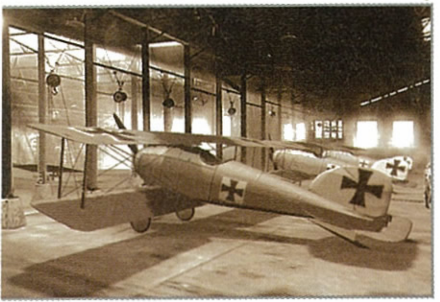

Fonctionne en mode DOS avec Windows 95



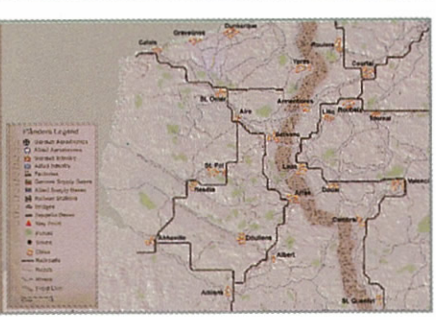
Compatible avec le Force Feedback Pro, joystick à retour de force de Microsoft.

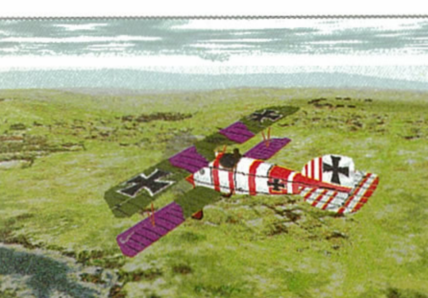


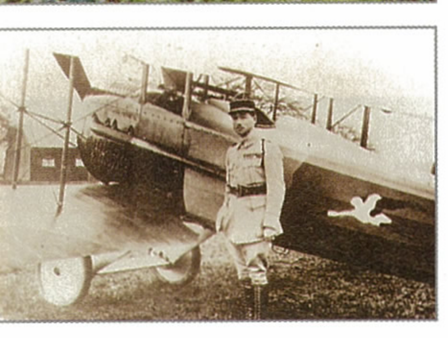
| | |
|---|---|
| 40 | Beuark |
| 50 | Moyen |
| 60 | Pas mal |
| 70 | Bien |
| 80 | Très bien |
| 90 | Exceptionnel |





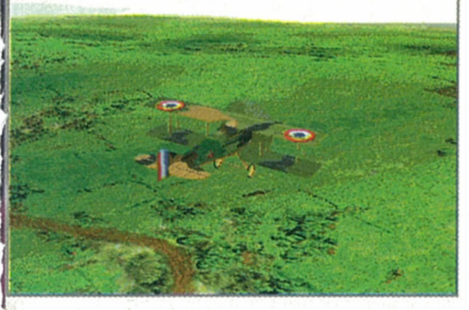






# Red Baron

**Simulation de vol pour tout public et amateurs de Première Guerre mondiale**

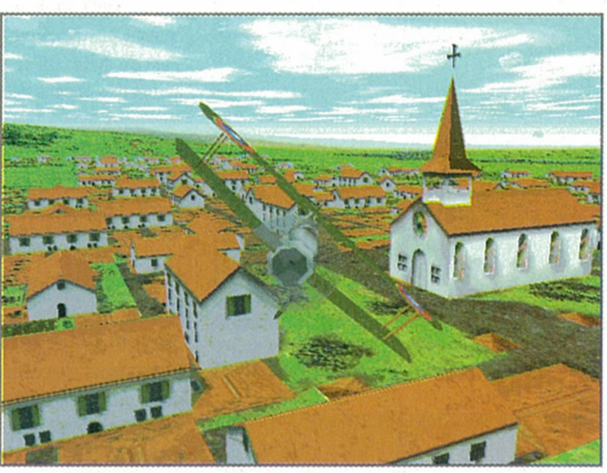


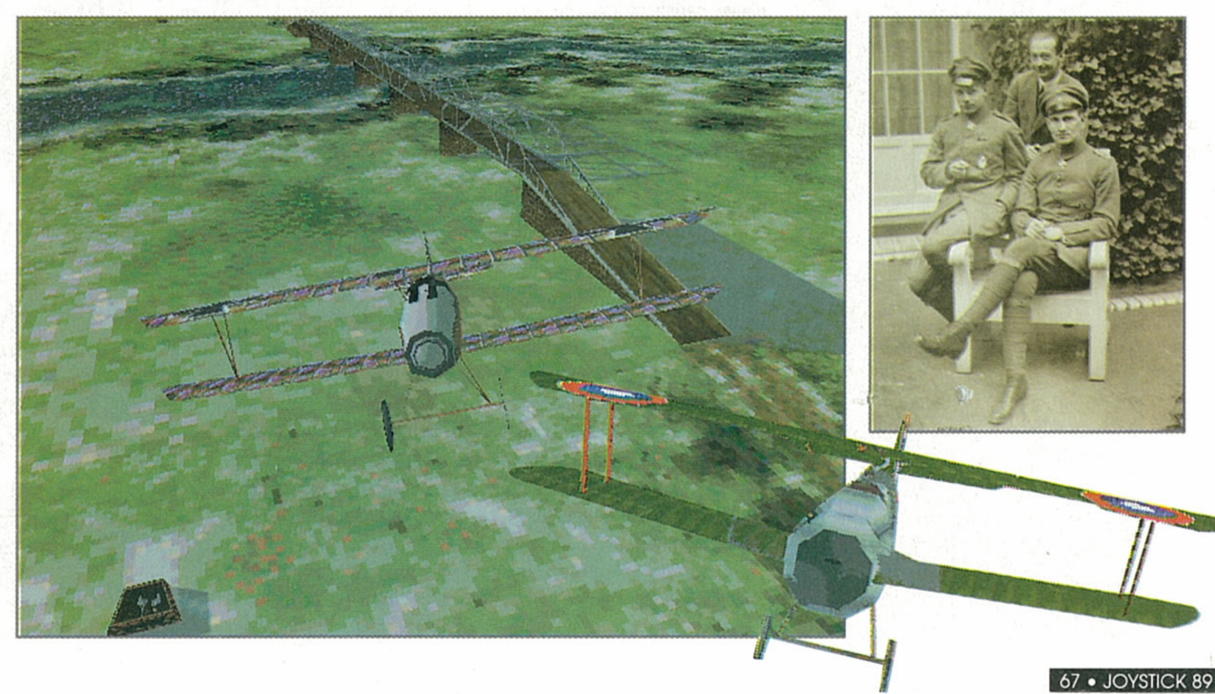


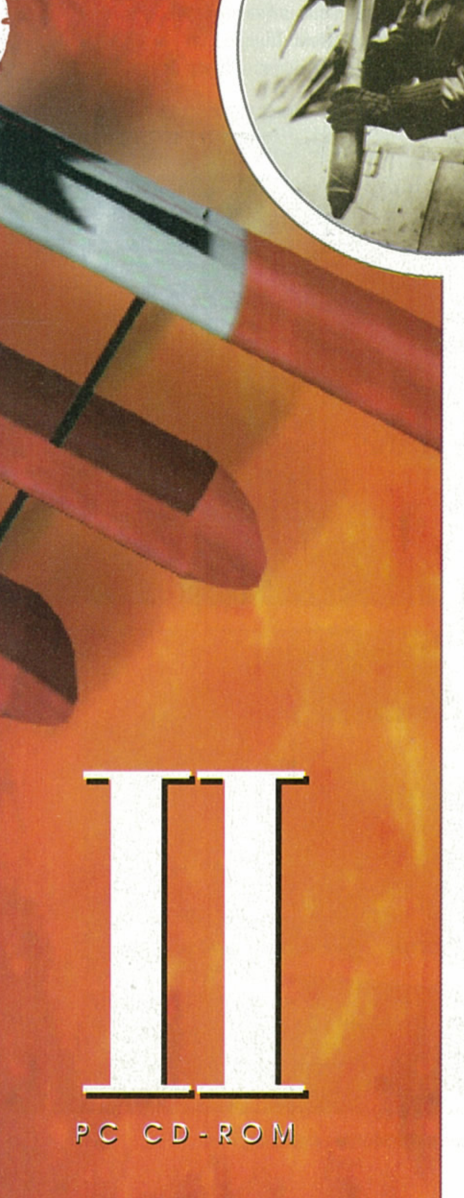
**Sur un marché avide d'accélération 3D tous azimuts, Sierra fait preuve d'un bel optimisme en lâchant un Red Baron II d'une redoutable sobriété. Loin d'être moche graphiquement, Red Baron II bénéficie de quelques idées de gameplay savoureuses.**



Les plus grandes surprises (licenciements, révolutions, apparitions divines, démissions) débarquent toujours lorsqu'on ne les attend pas ou, dans le cas de Red Baron II, lorsqu'on ne les attend plus vraiment. Cela fait un peu plus de huit ans que Dynamix a sorti le premier volet de ce jeu qui entraîna dans un maelström de combats des milliers de joueurs de par le monde. Le soft est depuis devenu mythique, et de rares collègues le rejoignirent dans le ciel, bien souvent avec moins de succès. L'an dernier, Flying Corps donna un beau coup de chiffon sur la simulation d'avions de la Première Guerre mondiale. Et, pas plus tard que le mois dernier, les barbouzes de Rowan ont décidé de sortir la version Gold de leur produit corrigeant quelques bugs, ajoutant un éditeur de scénarios, une possibilité d'accélération carte 3D et allégeant de beaucoup certains modèles de vol d'avions "difficiles". Pourtant, dans l'esprit des joueurs, résidait quelque part l'idée qu'un Red Baron II pourrait bien voir le jour et leurs petits yeux d'enfants battus s'illuminèrent à l'annonce de son développement par Sierra... pour aussitôt se teinter d'inquiétude lorsque tomba la nouvelle : Red Baron II ne prendrait pas en compte les 3Dfx et autre Direct3D. Argh. En fait, c'est plus compliqué que ça. S'il est vrai que le jeu testé, celui-là même qui sortira dans le commerce, ne sera pas direct3Dfxmachin, un patch devrait remettre les choses dans l'ordre (voir encadré 3Dfx). On s'est longtemps demandé, à Joystick, comment accueillir une telle nouvelle. C'est sûr, un petit coup de glide là-dessus nous aurait ravis mais ce qui compte, c'est le gameplay, pas la taille des pixels, non ? Aussi vrai que l'on s'est toujours plaints des jeux beaux et sans intérêt, il serait injuste de









▲ *Le comportement du modèle de vol est affecté par les dégâts causés à l'appareil en temps réel.*



▲ *Les qualités des modélisations d'avions varient de l'excellence au bof.*

## 3Dfx et Direct3D

Ils sont un peu gonflés chez Dynamix : on aurait pu croire que le retard de ce jeu était dû a l'implémentation de l'accélération 3D, mais il n'en est rien. Enfin pas tout à fait : un patch est en effet prévu (nous l'avons raté à deux jours près, dixit Sierra), mais nous ne savons pas encore dans quels conditions le patch sera distribué. Red Baron II va arriver dans les bacs français en version originale sans accélération 3D. Un bon d'échange permettra de se procurer gratuitement la version française. Le patch sera-t-il intégré à cette version ou faudra-t-il attendre encore un peu ? Mystère. Toutefois, comme nous n'en avons pas vu la couleur, la décision de l'achat de Red Baron II devrait logiquement être basée sur une mûre réflexion incluant le degré de confiance (dans les promesses d'un développeur) et le degré d'impatience (du joueur).

ne pas accueillir comme il se doit un jeu bourré d'appâts pour le fana de simulation en bois sous prétexte qu'il n'est pas Gouraud-shadé. Voilà ce qu'on s'est dit, à Joystick. D'ailleurs, pour un jeu "même pas accéléré", il est plutôt mignon, ce Red Baron, qu'on s'est dit aussi. Qu'en est-il vraiment du moteur graphique ? L'état actuel des choses peut être résumé en quelques lignes. La version que nous avons testée tourne bien sur un P200 avec une carte vidéo pourrie. Les textures sont du plus bel effet à moyenne et haute altitude, mais pixellisent vraiment à une trentaine de mètres du sol. La chose n'est pas vraiment atroce, mais par les temps qui courent, ça détonne un peu. La fluidité est correcte.

## Parlons un peu du jeu

C'est vrai, on est un peu là pour ça. Red Baron propose aux joueurs d'incarner des pilotes de la Première Guerre mondiale aux temps heureux où l'on croyait que celle-ci constituait la dernière tentative d'incrustation germanique dans notre belle contrée. Outre le fait d'avoir permis ce joyau de la sagesse populaire, ce conflit (comme ceux qui suivirent) fut un merveilleux show-room pour promouvoir les dernières hautes technologies de l'époque comme le casque à pointe rétractable, la tranchée boueuse, les blindés et, on y vient, l'aéroplane. C'est véritablement à cette époque que l'avion prit une réelle importance.

Red Baron nous permet de nous plonger dans ce conflit en rejoignant l'une des fameuses escadrilles qui menèrent la première guerre aérienne. Pour ce faire, Dynamix n'a pas lésiné sur les moyens et nous propose une campagne plus que dynamique pour les quatre camps (français, allemand, américain, anglais), afin de mieux nous faire revivre les batailles sur une longue période.

Une longue période ? Oui car s'étendant d'un bout à l'autre du conflit, le jeu de campagne couvrira l'ensemble de la Grande Guerre, nous autorisant à incarner un pilote sur toute la longueur si toutefois nous sommes à la hauteur (ou tout du moins plus haut que les balles de mitrailleuses).

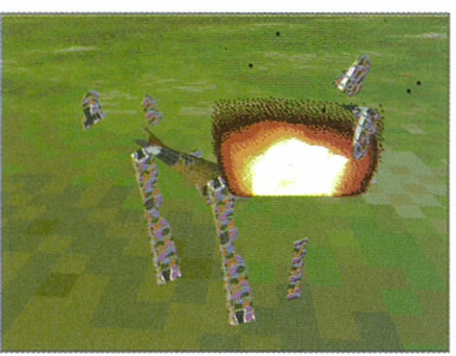
Les campagnes dynamiques sont, pour ceux qui ne connaissent pas la signification de ce terme (n'est-ce pas, Ivan ?), un champ de bataille où rien n'est fixe, où les lignes de front peuvent bouger, les objectifs se générer grâce (ou non) à l'intervention du joueur. Mais là où les garçons de Dynamix, le bien nommé, ont fait fort, c'est qu'ils ont réussi à mêler le dynamisme à la trame de l'histoire. C'est ainsi que dans le cas d'un jeu de campagne de Red Baron II, on pourra voir des aérodromes se faire prendre, des grands combattants émerger de la masse de victimes en puissance et de nouvelles escadrilles apparaître. Par exemple, à une certaine date, si vous survolez un aérodrome précis, vous pourrez voir un As célèbre mener ses ailiers à l'assaut d'un aérodrome et, si le cœur vous en dit, vous pourrez intervenir dans l'escarmouche. Pour ce faire, les designers ont dû effectuer des mois de recherches dans les bibliothèques et les collections privées d'amateurs pour trouver des références ou des traces de missions d'un pilote de l'époque. Ce travail a été réalisé conjointement aux recherches d'insignes d'escadrons ou de localisation de leurs bases, ainsi que de films datant de ces années-là. Ce système tel qu'il se présente est unique et ouvre peut être une brèche dans le rempart de monotonie auquel nous sommes souvent confrontés avec ce genre de produit.

## Plans, graphisme, signalétique

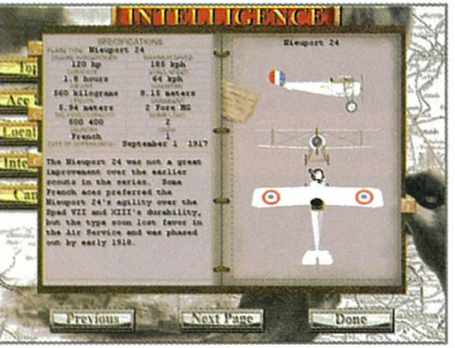
Pas de réalisme historique sans respect événementiel et topographique. Le travail de reconstitution des régions survolées est énorme. C'est tout d'abord du point de vue de la taille de ces zones que la difficulté pouvait sembler impressionnante : pas moins de quarante mille kilomètres carrés sont survolables. Mais le travail de placement topographique n'est pas tout, encore faut-il représenter tout cela. Le moteur graphique utilisé est connu, on en avait vu une première ébauche sur Silent Thunder, un jeu d'arcade-simulation de Sierra testé dans le numéro 69 de Joystick.




▲ *Des films d'époque rythment les campagnes.*



▲ Explosion à basse altitude.




▲ Pour chaque escadrille, deux ou trois avions seront disponibles.

Le moteur 3-Space, qui n'est donc pas tout neuf, permet d'afficher de multiples textures avec une bonne fluidité, mais de nos jours, ce simple fait ne suffit plus à réunir les principaux ingrédients nécessaires à une donne qualité graphique. La solution, plus particulièrement dans le cas de représentation de lieux connus, réside dans un savant dosage entre la qualité et un mélange homogène de textures. Ces dernières sont superbes, tout simplement. À haute et moyenne altitude, elles font illusion quant à l'aspect du paysage survolé. Rien ne manque : des tranchées sur les lignes de front aux champs cultivés en passant par les forêts et sous-bois, tout y sera pour le simple plaisir des yeux. La chose est assez rare et devait donc être soulignée : leur aspect change selon la lumière ou la saison.

Les objets, véhicules ou bâtiments sont assez inégaux. Malgré cela, les villages, bases et villes sont bien agréables à l'œil et font illusion. Les représentations d'avions sont quant à elles satisfaisantes. Du point de vue du réalisme, on aurait pu espérer mieux ou plus beau. Mais il nous aurait immanquablement privé du module de personnalisation, un grand "plus" du jeu.

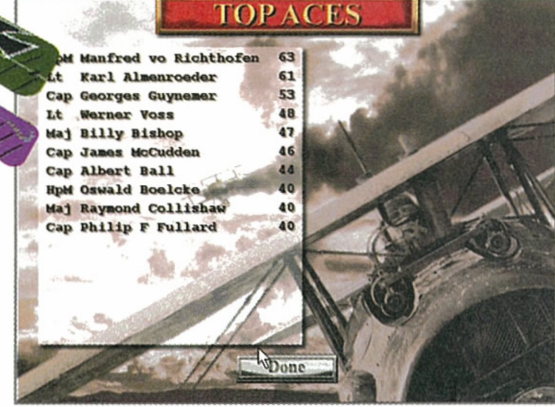
## La vie en escadrilles

Lors d'une campagne, vous serez affecté au sein d'une escadrille. Celle-ci comprend déjà d'autres pilotes, parfois même un As. Votre rôle sera de vous faire un nom au sein de cette compagnie ou, au minimum, de survivre. Suivant votre grade (vous pourrez le choisir au début ou l'acquérir avec l'expérience et les récompenses), vous aurez l'autorité de modifier le vol que vous dirigez ou, si vous devenez un homme important, d'assigner toutes les missions partant de cette base. Toutes les escadrilles ne sont pas logées à la même enseigne. Certaines auront des hauts faits à leur tableau de chasse, d'autres de nouveaux modèles d'avions en "essai", mais dans tous les cas, leur type de missions dépendra grandement de leur éloignement de la ligne de front. Il peut arriver que vous ne vous sentiez pas à l'aise au sein d'un groupe. Pour y remédier, vous aurez la possibilité de demander aux plus hautes autorités un transfert vers l'unité de votre choix. Bien entendu, l'acceptation sera à la discrétion du haut commandement et dépendra en grande partie de votre réussite et de votre renommée.

## Missions

Chaque mission se déroule de la manière suivante : le bouton "Next Mission" vous emmène quelques heures ou quelques jours après l'introduction du joueur dans le conflit. Suivant son grade, le joueur peut choisir de participer à un éventail d'événe-

**Red Baron, toujours imité, jamais égalé.**




Le Top 10 de la Grande Guerre. ▲

On regrettera la modélisation infantile des pilotes. ▼

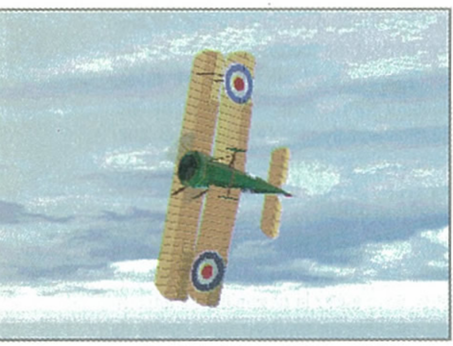


### Les avions

Les aéroplanes pilotables sont au nombre de vingt-deux. Ce sont les appareils les plus célèbres pour chacun des quatre camps. Lorsque l'on regarde le grand nombre d'avions modélisés pour les besoins du jeu et de ses missions, on regrette grandement de ne pas pouvoir prendre leurs commandes à tous. Cette limitation vient probablement du grand nombre d'éléments à intégrer pour le module de personnalisation, mais bon. Voici la liste des avions disponibles dans le jeu.

Albatros modèles D.II, D.III, D.Va.
Fokker modèles DR.1, D.VII, E.III.
Halberstadt modèles D.II.
Pfalz modèles D.III, D.XII.
D.H.2.
Morane Bullet.
Nieuport modèles 11, 17, 24, 28.
S.E.5a.
Sopwith modèles Camel, Pup, Snipe, Triplane.
Spad modèles VII, XIII.





▲ Malgré leur «ininteractivité», les nuages sont souvent bien foutus.

**Red Baron II est aussi un très bon Éducatif sur Verdun.**



▲ Voltige aérienne en plein ciel de Verdun.

ments ou sera désigné volontaire pour une affectation obligatoire. Les missions regrouperont de nombreux types d'actions : bombardement de base, défense, suppression d'une pièce antiaérienne, aide aux troupes, patrouille, reconnaissance, barrage aérien, tir aux ballons (comme à la foire). La totale, en quelque sorte. Après le briefing, une carte détaillée s'affiche indiquant les différents points survolés (que vous pourrez changer ou déplacer si vous avez un grade suffisant). Puis vient l'ordre de formation, immédiatement suivi du choix des armes. La chose se fera d'une façon très réaliste, à savoir très sommairement, l'époque ne laissant que le choix entre des balles et des balles incendiaires.

## Commandes

Les commandes à connaître pour contrôler l'avion pourraient êtres comptées sur les doigts d'un manchot lépreux. Outre les différentes touches affectées aux vues externes, on a juste à connaître les commandes de mélange, d'allumage du moteur, de l'"unjam" des armes, et si on n'a pas de joystick, les commandes de direction. À tout cela s'ajoute la touche "b" pour les bombes, "r" pour les roquettes et la barre d'espace pour les mitrailleuses.

## Instrumentation

L'instrumentation de bord est déclinée en trois modèles de réalisme. Allant du tableau de bord d'époque jusqu'au modernisme le plus absolu (en analogique toutefois) en passant par un melting-pot des deux, vous n'aurez en fait qu'une vingtaine de minutes d'apprentissage pour assimiler leurs fonctions. Red Baron II est aussi capable de s'adresser à un public de débutants, ce qui est très bien. Enfin, c'est chouette.

▲ Les textures changent d'apparence suivant l'heure ou la saison.

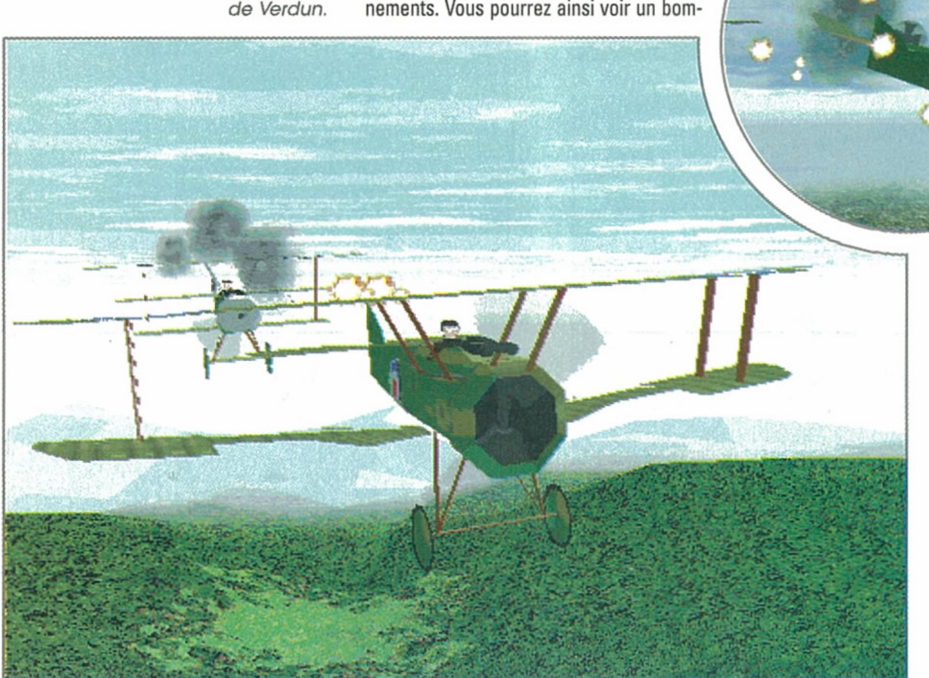


▲ On dénombre une vingtaine de modèles de vol tous bien différents.

## Combats

Le moment du vol est arrivé. Après avoir chaussé ses lunettes, on procède au décollage en formation pour voler vers le ou les objectifs. La chose a déjà été largement narrée, mais elle est d'importance, donc on vous la répète vite fait : lorsque vous vous baladez, vous gênerez autour de vous une "bulle de réalité", heureusement invisible, dans laquelle votre simple présence donnera naissance à des tas d'événements. Vous pourrez ainsi voir un bombardement historique au hasard d'un vol, si vous êtes là au moment précis où il s'est déroulé ou tout simplement assister à une patrouille d'avions ennemis en transit d'une base à une autre. Dans ce domaine, les possibilités sont infinies et je n'ai eu que peu de temps pour m'en faire une idée. La chose a néanmoins l'air de bien marcher. Au hasard d'un détour (oups), on peut rencontrer une formation ennemie. On doit alors prendre la décision d'intervenir ou de continuer la mission, si l'ennemi ne vous a pas aperçu. Dans le cas où l'option du combat a été choisie, vous pourrez soit y aller seul, soit ordonner une formation groupée de votre vol pour passer à l'attaque. La fureur des affrontements est émouvante et vos ailiers vous donneront un coup de main à la mesure de leurs performances. Au fil des escarmouches et des victoires (qui seront consignées dans un carnet de vol fort complet), vous pourrez acquérir avec l'expérience une plus grande habileté qui vous aidera précieusement dans vos manœuvres futures, le personnage évoluant lui aussi au fil du temps.

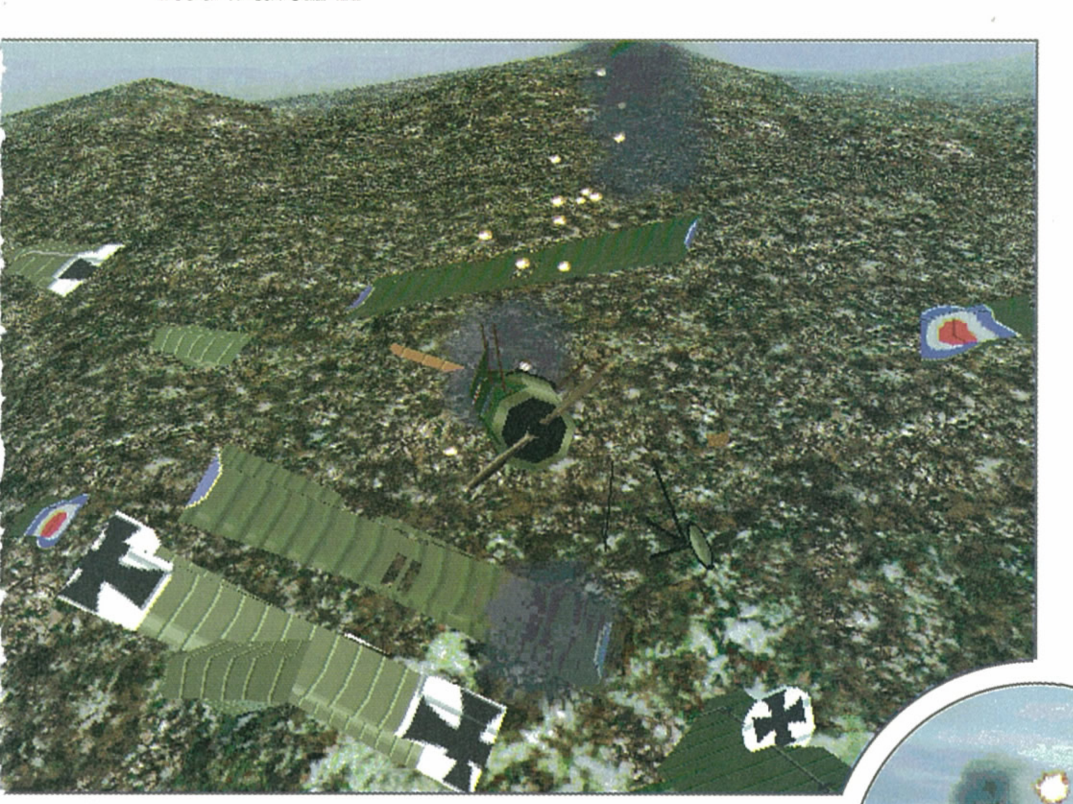
Bien souvent, on repère un avion ennemi grâce au cockpit virtuel (au graphisme hideux) et on attend un peu pour savoir si oui ou non on a été vu par l'ennemi. L'engagement commencera par quelques salves timides de mitrailleuses jusqu'à ce que l'un des protagonistes décide soit de mourir, soit de rompre le combat pour aller voler ailleurs. Malheureusement, dans la bêta testée, il ne semble pas que les adversaires aient étés nantis d'un esprit d'équipe et chacun d'entre eux fera sa vie en solo, mettant parfois en péril la survie de l'escadrille.



▲ Les puissances de feu varient suivant les appareils : ici, l'effet de deux mitrailleuses couplées.

## L'intelligence artificielle

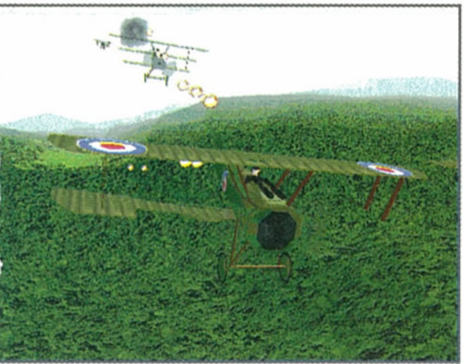
L'intelligence artificielle des avions pilotés par l'ordinateur fait plaisir à voir. Dans la plupart des cas, on peut même repérer le niveau d'un aviateur à l'habileté de ses manœuvres, particulière-



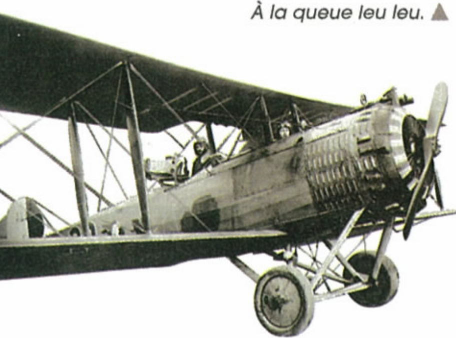
▲ Désintégration conjointe d'un Allemand et d'un Français lors d'un choc frontal.




L'interface principale : très travaillée. ▲



À la queue leu leu. ▲



ment bien représentées. Mais attention, le taux d'erreur n'est pas à exclure : j'ai vu un adversaire me suivre avec un avion peu maniable dans des évolutions aériennes de mon invention, puis s'écraser lamentablement sur le flanc d'une colline. Quel con. Par contre, un As aura bien des chances de se retrouver dans vos six heures par une manœuvre habile. Malgré cela, aucune attitude pré-enregistrée ne sera assignée à ces héros : Himmelmann ne fera pas que des himmelmanns, ni Looping des loopings. Enfin, vous voyez l'idée...

## Contrôle des dégâts

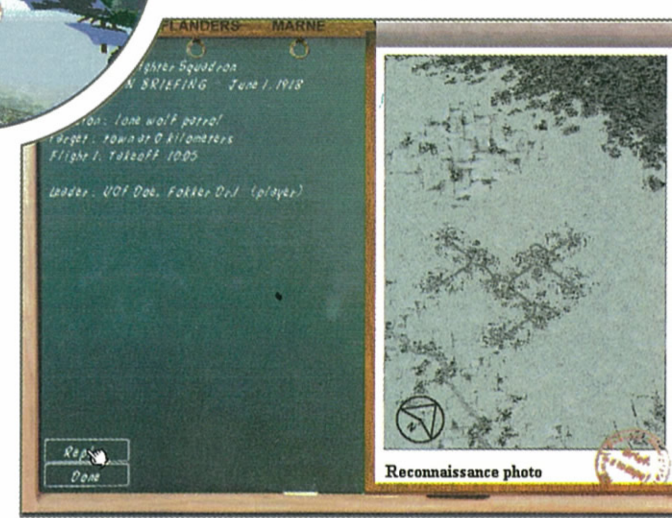
Les dégâts pouvant affecter l'avion sont très nombreux et au moins aussi impressionnants. Il ne s'agit pas cette fois seulement de simuler une perte de carburant ou un train d'atterrissage ne voulant pas sortir, mais bel et bien de ressentir des pertes de contrôle en fonction du pourcentage de voilure ou de gouverne endommagées. Bien entendu, les triplans pourront perdre une aile, voire deux, voire trois (vous inquiétez pas, ça va jusqu'à six) sans pour autant se crasher. Graphiquement, la représentation est bien réussie et on y croit à donf. Un bien bel effort. Lors d'un crash, c'est la partie touchée en premier qui s'arrache, et l'avion pourra faire des tonneaux au sol en perdant des morceaux petit à petit.

## Paint shop

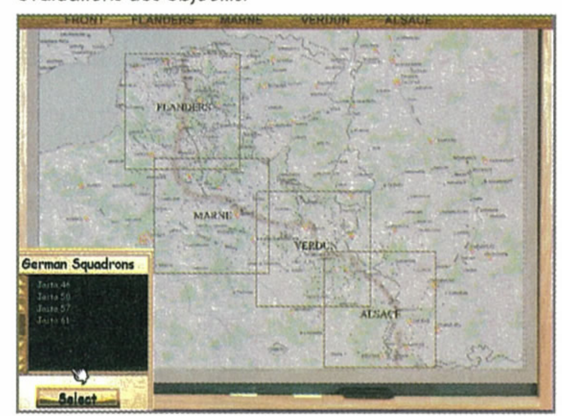
Lorsque vous atteindrez les plus hautes sphères du pouvoir, vous recevrez un avion rien qu'à vous. Comme la plupart des grands As allemands ou français, si friands d'art en tout genre, vous avez la possibilité de peindre votre aéroplane à vos couleurs en sachant que le jeu n'agira en aucun cas contre le mauvais goût. Là aussi, la réalité historique est respectée, puisque les pilotes des forces aériennes britanniques n'auront pas la possibilité de se distinguer du groupe par de tels actes d'esthètes. L'interface est d'une simplicité déconcertante. Pour personnaliser un appareil, vous aurez deux choix. Le premier, sans doute le moins attrayant, sera de piocher dans les couleurs des différentes escadrilles de votre camp existant à cette période pour les assigner aux différentes parties de l'avion (roues, ailes, carlingue, etc.). Le second, qui devrait remporter l'unanimité, vous permet tout simplement d'importer un fichier graphique en ".bmp" sur lequel vous aurez peint ce qui vous chante, dans la limite de la palette des couleurs indexées dont bénéficie Red Baron II. Ces avions seront utilisables en réseau, les adversaires devant au préalable charger vos textures.

## Simulation et modèles de vol

Les modèles de vol, pour ce que j'ai pu en juger, sont fort bons. On sent l'effet de torque des moteurs en étoile dans les virages, l'axe de lacet (non couplé au roulis) fonctionne particulièrement bien et les atterrissages sont très réalistes. Malgré leur grand nombre, les avions ont tous leurs spécificités, dont on prend conscience en les pilotant. Mais la surprise n'était pas bien grande, car c'est un peu la spécialité maison de chez Dynamix. Non seulement les vols tiennent compte des caractéristiques de l'avion, mais aussi de son poids, du type de train dont il dispose, et même de son inclinaison, posé au sol. Par exemple, sur tel modèle d'avion, on pourra se permettre un atterrissage plus ou moins brutal et avec plus ou moins d'effet d'arrondi pour amortir. Le soft tient compte de paramètres comme la traînée et la surface alaire dans un vol plané avec les gaz au minimum. Le modèle de vol comporte six degrés de liberté, ce qui signifie que la force d'inertie est prise en compte tout autant sur l'axe longitudinal que sur l'autre dont je me rappelle jamais le nom.




▲ La reconnaissance aérienne fournit de précieuses évaluations des objectifs.




▲ L'ensemble des régions représente quatre fois 40 000 km².

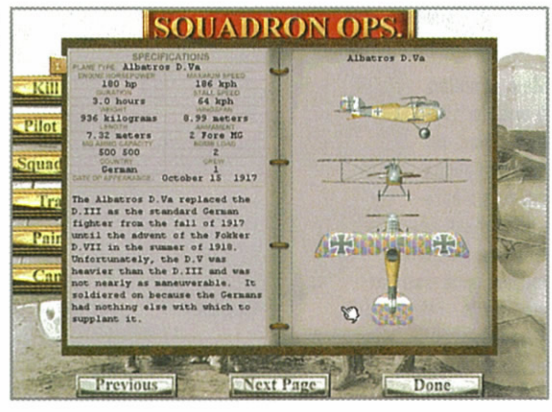


■ JOUABLE SUR PENTIUM 200 32 MO RAM ■ EDITEUR SIERRA ON LINE ■ DÉVELOPPEUR DYNAMIX ÉTATS-UNIS
■ TEXTE ET VOIX VO ■ NBRE DE JOUEURS 1 À 4 EN RÉSEAU IPX LOCAL

*L'un des cockpits avec ses instruments (ici en version semi-historique).*



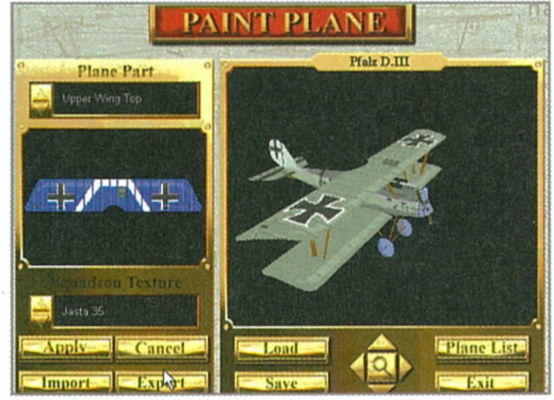
*L'étude des différents aéroplanes sera une étape nécessaire vers la victoire ou la survie.*



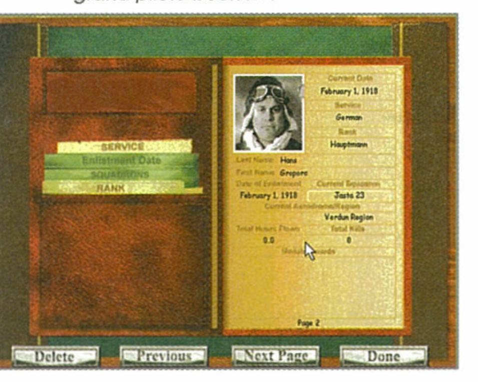

## Force Feedback

Red Baron II est l'un des premiers logiciel, après FS98, à avoir été conçu en tenant compte des possibilités du Force Feedback. La chose nous avait été montrée il y a bien longtemps, et c'est en fait grâce à lui que l'on avait eu nos premiers émois sur l'engin. C'est l'une des meilleures implémentations de l'engin; les effets sont particulièrement réussis. On ressent cela plus particulièrement lorsque l'on tire un peu trop brusquement sur le manche et que les ailes commencent à craquer (le son est très bien synchronisé). Comble du bonheur, l'effet de torque est de la partie et on "sent" bien l'avion dans la main. De même, les tirs des mitrailleuses, uniques ou jumelles, sont bien rendus dans nos petits poignets rageurs. Que du bon, on vous dit !

*Au choix, on pourra importer ses propres peintures ou utiliser celles des autres escadrilles.*




*Cet homme, au visage hagard, n'est autre que le deuxième plus grand pilote boche.*




## Réseau

Voici que l'on attaque une partie très intéressante et désormais rituelle : le jeu en réseau. Grosse surprise, comme Battlenet, Novaworld, Won est le serveur on-line de Red Baron II. Il est tout simplement magnifique et rappelle de beaucoup l'interface de celui de Virgin/Westwood Chat. C'est ici que vous pourrez retrouver tous vos partenaires. Et des pilotes, vous risquez d'en trouver des tonnes, si le jeu tient ses promesses. Les parties sur le serveur accueillent quatre joueurs au maximum et de nombreuses options spécifiques sont mises à disposition. Ainsi, il est possible de créer un channel de discussion comme sur IRC pour tailler un brin de causette entre membres de la famille Richtoffen et d'organiser des petites guéguerres. L'organisateur d'une partie pourra lui assigner diverses options comme le type de jeu, de terrain, la formation d'escadrille, les défenses antiaériennes des bases, etc. Il pourra tout aussi bien laisser la partie ouverte à tous et à tout moment ou alors l'interdire purement et simplement aux joueurs défavorisés par une connexion lente. Maintenant toute la question est : pourra-t-on y jouer confortablement de France sans ralentissement ? Bien qu'au moment du test, le nombre de joueurs sur le serveur ne dépassait pas la vingtaine, j'ai joué dans des conditions de connexion loin d'être idéales et seuls une dizaine de petits lags ont fait leur apparition entre deux crashs de ma bécane.

## Beau fixe

La météo et les nuages sont une des lacunes regrettables de Red Baron II. Il n'y a aucun effet de vent ni de brise. C'est d'autant plus dommage avec ces appareils qui y étaient particulièrement sensibles. Tout au plus pourra-t-on rattraper le coup en pensant que les pilotes, frileux, ne sortaient que par beau temps. Bof, l'argument n'est plus très convaincant depuis l'invention de l'écharpe. Le plafond nuageux est matérialisé par une image Bitmap. Malheureusement, il ne sera pas possible au pilote de grimper assez haut pour toucher les strato-cumulus et, avec eux, l'une des principales limitations du moteur. Les combats se dérouleront donc dans la plus grande clarté, sauf la nuit où vos instruments de bord s'illumineront de tous leurs feux (cadrans à l'uranium ?). Les différentes heures du jour et leur cortège d'ambiances sont malgré tout assez bien représentées, ce qui était primordial pour une période où tous les pilotes faisaient fi des horaires aéronautiques (allant d'une demi-heure avant le lever du soleil à une demi-heure après son coucher).

## Sons, musique, interface

La palette sonore du jeu est fort impressionnante : les bruits du moteur et des mitrailleuses sont quasi parfaits, on s'en doutait d'ailleurs. Mais c'est lorsque les choses vont le plus mal que l'on prend conscience de l'importance de l'ambiance sonore : un avion derrière vous, le bruit de ses balles, le bruit de votre voilure se faisant percer, le crépitement du feu, les hurlements d'un pilote se jetant dans le vide sans parachute, et j'en passe. En survolant un village nanti d'une église (comme 90 % des villages en France), j'ai entendu le bruit des cloches sonner l'alerte, qui devenait de plus en plus grave grâce à l'effet Doppler à mesure que je m'éloignais. Les musiques ont été commandées à un orchestre spécialisé dans la symphonie militaire, et elles sont même plutôt réussies si on apprécie l'art musical pompier.

Bob Arctor

+ Le nombre d'avions pilotables.
+ La modélisation parfaite des régions.
+ La beauté des textures.
+ Les trouvailles du gameplay.
+ Le jeu en réseau sur Won.
- Absence d'accélération 3D pour le moment.
- Moteur graphique vieillot.
- Quelques ralentissements inquiétants.

**EN DEUX MOTS**

Red Baron II est un jeu pour lequel on devra faire un choix et se remettre en question : préfère-t-on un bon gameplay et un graphisme aux pixels assez gras ou un jeu plat mais tout mignon ? Incontestablement, le produit est ambitieux, et il tient la plupart de ses promesses.



Un an et demi a passé depuis l'excellent AH64D Longbow, et cette suite ne fait que confirmer un fait maintenant clairement établi : Janes est manifestement plus doué pour les simulations d'hélicos que d'avions.

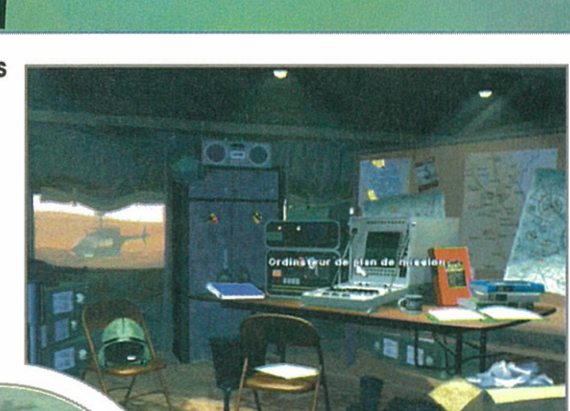


# Longbow 2

**Simulateur d'hélicoptères pour joueurs confirmés**
**PC CD-Rom**



La vision nocturne est extrêmement réussie.




Des écrans intermédiaires soignés et plutôt clairs. Un clic sur le bouton droit de la souris fait apparaître tous les choix possibles.

Ça fait du bien de dire ce qu'on a sur le cœur, de soulager sa frustration. Non, parce que vraiment, US Navy Fighter et toute la smala qui a suivi, ras-les-pales, si vous voyez ce que je veux dire. Heureusement que Janes ne met pas tous ses missiles dans le même panier, car pour faire oublier ce souffreteux simulateur d'avions, les pros du militaire ont jeté toutes leurs compétences dans un simulateur d'hélicos. Longbow 2 est effectivement un petit bijou dans son domaine, et il s'agit même du meilleur de la catégorie, pour tout vous dire. Merde, j'ai niqué le suspense. Tant pis, de toute faç..grzzzgzifuifuiiirrrgg...euh... Veuillez m'excuser pour cette interruption de l'article, mais là, je dois vous entretenir de quelque chose de grave (attention, ce qui va suivre se passe réellement au moment où c'est écrit, du temps réel, du vrai). Alors voilà. Nous sommes à H moins quatre du bouclage. Mon PC vient de tomber en état d'inertie cérébrale. Casque et Kant arrivent en urgence pour tenter de ranimer le malade. Les grands docteurs s'arrachent les neurones pour essayer de changer la palette de couleurs d'Abruti 95 (bloquée à 16, en 640x480). Planté avec un P majuscule, le truc. Vivement Connard 98. Je suis vert. Là, Kant conteste l'analyse de la base des registres émise par Casque. Ils se crêpent le chignon, les experts. Ah, on me signale que les 256 couleurs ont été contactées, tout espoir reste donc permis. Nan, finalement ça plante quand même. Kant, notre docteur micro à nous, me demande de rester positif. Après tout, des gens meurent de faim au moment même où nous parlons. "Faut quand même relativiser", qu'il me dit. Putain, j'ai quatres page à taper, et j'en ai pas écrit le tiers d'une seule. En plus j'ai attrapé la crève, je suis aux abois, et l'autre, il me demande de rester positif. Je flippe un peu aussi parce que Casque (le roi du grillage de cartes en tout genre, je précise) veut s'occuper tout seul du problème, dénigrant avec dédain les compétences médicales de Kant. Dont acte. Kant part chercher une nouvelle carte vidéo, ne voulant pas en démordre. Rien à faire, toujours dans les courgettes, cette calamité de PC. Décidément, je suis vraiment maudit (cf. I-War du mois dernier).

Les pilotes bougent la tête, les radars s'activent, la lumière se reflète, le top.



## Saleté de carte vidéo

Bon, en attendant la mise en bière, je vais quand même commencer à vous parler de Longbow 2. Heureusement que j'y avais joué chez moi, parce que sinon j'étais foutu. Si, j'aurais pu photoco-

# Les campagnes utilisent dorénavant un générateur de missions dynamique.

Le planificateur de mission est simple et complet : choix de l'appareil, des hommes, des way-points et enfin des heures de passage.

pier la doc pour faire comme si, mais les pages du manuel n'ont pas la même taille que celles du magazine. J'me serais fait chier grave, c'est sûr. Abruti de PC. Mais bon bref. Longbow 2 est donc un simulateur d'hélicoptères. La bonne blague, on s'en doutait pas. Mais cette fois, en plus de l'Apache AH64D, vous aurez deux autres appareils à votre disposition : le UH-60A Black Hawk et le OH-58D Kiowa Warrior. Ces deux engins sont respectivement dédiés aux missions de transport et de reconnaissance, ce qui vous permettra d'élargir le champ de vos activités durant les campagnes. À vous les missions de repérage derrière les lignes ennemies, ou bien encore le transport de commandos près d'une zone de combat. Mais gardons ce genre de précisions pour plus tard, et parlons des choses dans l'ordre. Oui, c'est très procédurier comme approche, mais un peu de discipline ne fera de mal à personne. N'oubliez pas que derrière la raison du pilote de combat se cache le cœur d'un militaire. L'installation, donc, vous demandera dès le départ si vous souhaitez installer le mode facile ou le mode expert du jeu, bien plus volumineux en termes d'octets (420 mégas au maximum). Le ton est donné, ce soft s'adresse clairement aux fanas du réalisme. Si vous êtes un aficionados de l'arcade, passez votre way-point, ce qui vous attend ici se situe à l'opposé de ce type d'activité ludique. "C'est pas le Bios non plus", me dit Kant.



On distingue à gauche la traînée d'un missile se dirigeant vers sa cible.

## Enfoiré de Bios

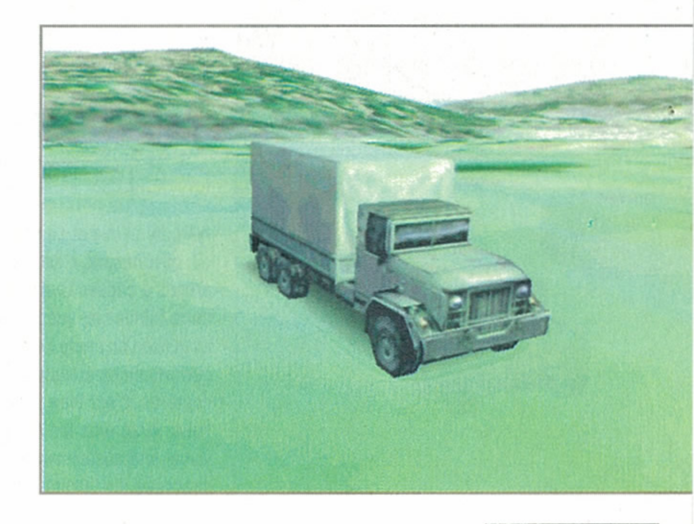
Après avoir admiré la belle et non moins "surtramée" séquence d'introduction, vous voici sur le menu principal, représenté par la base de Fort Irwin, en Californie. Chaque bâtiment correspond à une option précise, comme le centre de formation, le début d'une campagne, d'une mission autonome, ou bien encore le choix d'un pilote. Comme cela fait longtemps que vous avez fini AH64D Longbow, il ne sera pas inutile d'effectuer une petite remise à niveau. Le mode tutorial vous propose effectivement de vous familiariser avec l'avionique, le système d'armement et le pilotage de base des trois hélicoptères proposés. Comme dans le premier volet, ce mode est une vraie réussite, car les explications de votre instructeurs sont agrémentées des touches correspondantes, le tout en français qui plus est. Cette étape est indispensable pour découvrir d'une manière non rébarbative les nombreux paramètres que vous devrez gérer, à moins que vous ne préfériez vous taper le véritable pavé qui sert de manuel d'utilisation (très complet, et pour cause). M'est avis que non, alors forcez-vous à suivre cet entraînement, vous apprendrez beaucoup plus vite. Pour finir de vous préparer, dix missions autonomes sont à votre disposition, ces dernières couvrant à peu près tous les types d'actions que vous pourrez rencontrer durant votre carrière (combat, sauvetage, escorte, repérage, transport). Un mode de création de missions entièrement aléatoires ou paramétrables est également proposé, au cas où celles du jeu ne vous suffiraient pas. Maintenant que vous êtes au niveau des meilleurs pilotes (si, si), rien ne vous empêche de vous lancer directement dans les deux campagnes du jeu. Ah, Casque enlève des tas de machins de la base de registres. "De toute façon, ça sert à rien, tous ces trucs. T'inquiète pas, je suis surpuissant", me balance-t-il d'un ton confiant. Je le sens pas, mais alors pas du tout, le grand nettoyage.



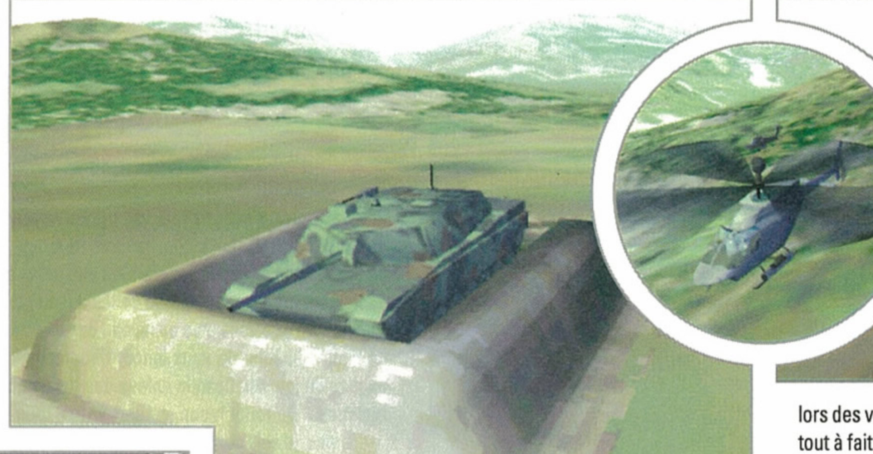
Le cockpit virtuel est un peu saccadé dans son déplacement, mais très convaincant. Même les secousses de l'appareil ont été reproduites.

## "Merde, il démarre plus, le con..." (Casque)

Je le hais. Deux campagnes, disais-je donc, mais trois possibilités. En effet, la première campagne n'est en fait qu'un entraînement à un conflit de grande envergure, et se déroule par conséquent dans les alentours de cette bonne vieille base de Fort Irwin. Le National Training Center propose ainsi un système de visées et de cibles laser destiné à remplacer les vrais tirs, histoire de ne pas vraiment se faire mal et de ne pas dilapider à outrance l'argent des contribuables. Pour varier un peu les plaisirs, vous pourrez choisir de vous battre contre des appareils identiques à ceux de votre camp (américains), ou bien différents (russes). Cette campagne se déroulant dans le désert, l'environnement graphique n'est pas des plus variés. Rassurez-vous, ce n'est pas le cas de la seconde campagne qui, elle, se déroule dans la zone située entre l'Iran, l'Azerbaïdjan et l'Arménie. Sans entrer dans les détails géopolitiques plutôt lourdingues pour le commun de l'humanité, disons simplement qu'Arméniens et Iraniens ont fait copains-copains contre les Azéris, et ce afin de s'approprier le territoire de Karabakh, riche en ressources pétrolières. Les États-Unis, sous le couvert de l'OTAN, vont donc une fois de plus mettre leur grain de sel dans les affaires des autres, et jouer les grands défenseurs des opprimés. Y sont sympas, ces Ricains, quand même. Le cœur sur la main. Bon, on me signale un conflit avec les ports USB. Kant est sur le coup. Tu parles, ça change rien. L'en n'a rien à foutre, des ports USB, la bécane.



Les objets et les véhicules sont absolument superbes.



Ne gaspillez pas votre armement, la gestion des ressources est aussi importante que le pilotage dans une campagne.



## Maudits USB à deux balles

Grosse nouveauté par rapport à AH64D Longbow, les campagnes utilisent dorénavant un générateur de missions dynamique. Cela signifie que les missions ne sont pas pré-établies, mais calculées au fur et à mesure de vos échecs ou de vos réussites. Ainsi, l'évolution de la situation se fait en fonction des cibles détruites ou non, du nombre des pertes de chaque camp, ou encore des ressources disponibles. Les unités disponibles ne sont effectivement pas illimitées, et chaque camp débute les hostilités avec un potentiel offensif précis. À chaque fin de mission, l'ordinateur recalcule l'environnement global et propose trois ou quatre nouvelles missions par jour. Comme je vous l'ai déjà dit, ces missions sont variées et peuvent être aussi bien du combat brut, du transport de troupes, de l'escorte, du sauvetage que de la simple reconnaissance. Grâce à un planificateur de missions simple et complet, vous pourrez choisir celle qui vous intéresse le plus, ainsi que de nombreux détails annexes : choix de l'appareil, de votre coéquipier, des way-points, de l'heure de passage, etc. Ainsi, vous ne jouez pas simplement le rôle de pilote, mais également celui de commandant de la force d'intervention. Car, outre votre propre mission, vous pourrez également paramétrer les autres vols de la même manière. De même, vos stocks de munitions et d'appareils n'étant pas intarissables, vous devrez également prendre soin de votre matériel et surtout éviter le gaspillage. Tout ceci n'est peut-être pas très explicite sur le papier, mais je vous certifie que l'on se prend très vite au jeu et que l'on s'applique autant que possible à ne pas trop faire de bêtises. Pour en terminer sur ce point, les campagnes dynamiques sont une véritable réussite. Elles ont pour double avantage de vous impliquer réellement dans le processus de victoire ou de défaite générale, ainsi que d'augmenter la durée de vie en raison d'une moindre répétitivité. Mauvaise nouvelle, ça vient pas de la carte mère non plus, elle est toute neuve, me dit Casque. Et merde.

## Pourriture de carte mère toute neuve

Toute neuve et en rade. Génial, on n'arrête pas le progrès. Tiens, quel hasard, c'est justement de progrès technique dont je m'apprêtais à causer. Quelle ironie. Longbow 2 utilise effectivement une carte fabuleuse, que tout le monde connaît aujourd'hui. La 3Dfx est ici utilisée en mode natif, ce qui propulse le moteur bien au-delà des performances auxquelles nous ont habitués les simulateurs d'hélicoptères. C'est bien simple, l'environnement graphique est magnifique. Avec tous les détails poussés à fond, on obtient un résultat visuel enthousiasmant tout en conservant une animation rarement saccadée. La fluidité est la majorité du temps au rendez-vous, sauf lors des vues externes affichant plusieurs appareils. Mais cela reste tout à fait jouable, et de toute façon c'est tellement beau que l'on n'y prête même pas garde. Les vues internes ne sont jamais prises en défaut par ces phénomènes de ralentissement, sauf lors des quelques accès disques. Quoi qu'il en soit, la jouabilité est toujours de mise, et c'est bien là le plus important. La vue extérieure du Longbow permet d'admirer un fuselage dûment texturé, ainsi que moult animations qui feront le régal de l'amateur de belles choses. Tout d'abord, les radars et caméras situés à l'avant de l'hélicoptère bougent constamment, et ce de manière parfaitement réaliste. Le canon situé sous le fuselage fait de même, s'orientant automatiquement vers les cibles sélectionnées. Encore plus fort. Un zoom opportun sur le rotor vous montre ce dernier en pleine rotation, alors que les pales se tordent sous l'intensité de la force G d'une ressource bien appuyée, ou bien s'inclinent en douceur pour diriger l'engin. Appliquez le frein de rotor et vous les verrez s'arrêter doucement, ainsi que celles du rotor de queue. Vous voyez également très bien toutes les armes présentes sur vos points d'emport (fort bien modélisées), prêtes à s'arracher de leur support dans une gerbe de fumée blanche du plus bel effet. Il ne faut pas oublier non plus les reflets de la lumière sur la verrière du Longbow, variant en fonction de votre position par rapport au soleil,. Vraiment très réussi. Enfin, derrière les vitres du cockpit, on aperçoit distinctement les deux pilotes bouger et tourner la tête. Moins drôle mais tout aussi jolies, la fumée qui se dégage d'un engin touché ou bien encore son explosion pure et simple en plusieurs morceaux tout aussi fumants. Ajoutez à cela des dizaines de véhicules, bâtiments et autres aéronefs parfaitement texturés, une campagne vallonnée tout aussi belle (malgré le manque de végétation derrière lequel se camoufler), un cockpit virtuel racoleur, une météo changeante de jour comme de nuit, et vous obtenez un jeu réellement superbe. Un petit bonheur pour les yeux, ni plus ni moins. Maintenant, il est clair que sans cet appendice accélérateur, le résultat n'est pas aussi brillant. C'est moins fluide

### TIPS JEU

Utilisez à outrance le relief pour vous mettre à l'abri des radars ennemis. En mode expert, les adversaires sont redoutables et tout est bon pour sauver sa peau.

### REMARQUE

La configuration conseillée est la suivante : Pentium 200 MHz, 3Dfx, 32 Mo de RAM. Dans ce mode, c'est excellent avec tous les détails à fond.

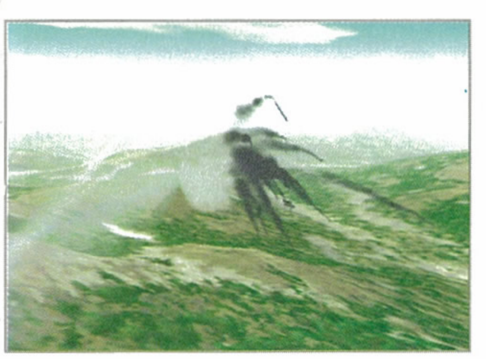




L'Apache n'est plus le seul hélico disponible. Il y a maintenant le Kiowa Warrior et le Black Hawk.

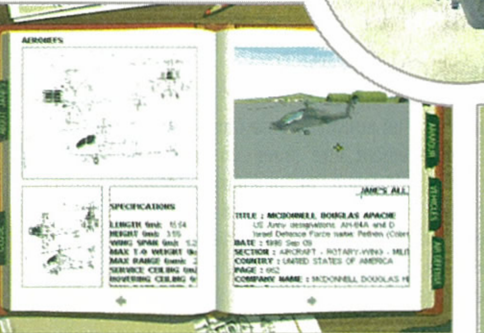
## Argh !!!

Longbow 2 est une bien belle réussite, incontestablement. Mais une fois de plus, ce compliment ne s'adresse qu'à la version 3Dfx, puisque la version Direct X "toute simple"ne tourne même pas correctement sur un Pentium II cadencé à 300 MHz, à détails égaux. Et je ne parle pas de la beauté du graphisme, également inférieure. De ce fait, il aurait été plus honnête de ne vendre que la version glide, quitte à prendre le risque de perdre d'éventuels acheteurs. De toute façon, ceux ne possédant pas cette fameuse carte magique seront déçus, ce qui n'est pas forcément un bon point pour l'image de marque de l'éditeur. Et chat échaudé craint l'eau froide, comme on dit. Ce coup de gueule ne concerne pas uniquement Longbow 2, car ce phénomène devient de plus en plus courant dans les productions récentes. Voilà, voilà, ça va mieux quand on le dit.





Janes propose, comme à son habitude, une véritable encyclopédie sur les appareils en présence. ▼



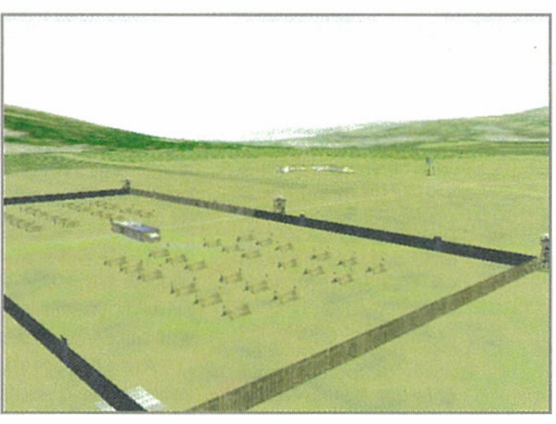
sur un Pentium 2 cadencé à 300 MHz que sur un pauvre Pentium 200 MMX avec 3Dfx, détails à fond. En plus, c'est beaucoup moins beau, ce qui n'arrange rien. Casque me soumet à ce sujet la possibilité d'une défaillance de la 3Dfx. Il se propose de l'amputer de son port PCI. Mon Dieu, pourquoi moi ?

## Monstrueuse 3Dfx

Tiens, des bips systèmes. Au moins, le PC respire encore, c'est bon signe. Reste maintenant à parler de la simulation proprement dite, ce qui est quand même l'aspect le plus important d'une... simulation, justement. Et de ce côté-là, vous ne serez pas déçu. Tout d'abord, l'avionique est extrêmement complète et réaliste. Les nombreux systèmes d'armes équipant l'Apache Longbow sont recréées avec une précision qui ravira le plus maniaque des pilotes virtuels. Le TADS (localisation et acquisition des cibles) et le FRC (radar air et sol, mémorisation des contacts) sont bien évidemment de la partie, de même que le PNVS (Pilote Night Vision System, génial). Sans parler des nombreux MFD (écran multifonction) affichant les avaries, les informations moteurs, la situation des armes, l'afficheur infrarouge FLIR, l'ASE (système de brouillage et de défense automatique), etc. Je ne vais pas recopier tout le manuel, mais n'ayez crainte, les amateurs de complexité seront servis. Car pour utiliser tout ce joli matériel sans hésitation, il faudra mémoriser de nombreuses touches et combinaisons de touches (shift+truc, control+machin...), lesquelles manipulations restent identiques à celles d'AH64D Longbow. Le Longbow et le Kiowa proposant deux sièges distincts, pour pourrez passer de celui du pilote à celui du copilote-tireur afin d'exploiter au mieux les avantages de chacun. Ainsi, un pilote automatique intelligent (suivant les way-points et le relief) vous permettra de vous concentrer sur le repérage et la désignation des cibles, sans pour autant être obligé de stopper l'appareil. Les ennemis peuvent prendre les formes les plus diverses, puisque ces derniers vont du simple fantassin au lanceur SAM. De ce fait, le vol en rase-mottes vous met à l'abri des radars, mais pas des tireurs isolés, tout aussi dangereux. Vous voyez alors les balles traçantes fuser autour de vous, quand ce n'est pas directement un missile qui fonce droit vers votre engin à rotors. En cas d'avarie sévère (il en existe quatorze différentes) comme le feu d'un moteur, vous aurez la possibilité d'actionner un extincteur ou encore de couper l'indélicat tout en laissant l'autre activé. Si cela ne suffit pas, l'autorotation a été implémentée pour vous laisser une chance de sortir vivant d'une totale déficience des turbines. C'est à croire que les programmeurs n'ont rien oublié, ma parole. Pour ce qui concerne les armes, en plus du canon orientable M320 (Longbow) ou M134 (Black Hawk), vous détruirez les gueux grâce à l'emploi de missiles Stinger (cibles aériennes, guidage infrarouge), de roquettes FFAR (cibles à blindage léger, non guidées), et enfin de missiles Hellfire (cibles à blindage lourd, guidage radar et laser). Plusieurs types d'attaque sont alors possibles, comme le lock on after launch, le lock on before launch, la désignation laser, la demande d'un tir de barrage d'artillerie, le soutien actif ou passif d'un appareil ami, bref, je ne vois toujours pas la faille. Certes,







j'ai rarement piloté personnellement un vrai Apache AH64D Longbow, mais ce qui est proposé ici par Janes me semble d'un réalisme stupéfiant. Le mode multijoueur permet à quatre pilotes de se connecter en réseau, le reste (Internet, série, modem) n'autorisant que deux participants. Par contre, deux joueurs pourront se retrouver dans le même appareil, l'un à la place du pilote et l'autre à celle de copilote. Les missions aléatoires se font en deathmatch ou en coopératif, ce dernier mode étant le seul autorisé pour les campagnes. Voilà.

Au final, seules sont à regretter des voix françaises peu crédibles, une relative pauvreté des possibilités de communication radio, et enfin l'absence de végétation qui est pourtant un facteur important pour le camouflage d'un hélicoptère. Pour le reste, Longbow 2 est une réussite totale (pour les possesseurs de 3Dfx, je le rappelle). Ah, je vous apprends que les deux assassins nous laissent tomber, moi et mon PC. "Il est mort, ton truc", me dit ce boucher de Casque. "Viens, Kant, on va s'attaquer au Pentium 2 qu'on vient de recevoir, marche pas très bien depuis une heure..." Paix à son âme.

Fishbone

- \+ Un graphisme exceptionnel dans sa version 3Dfx.
- \+ Un générateur de mission dynamique.
- \+ Du réalisme en veux-tu en voilà.
- \+ La tonne de véhicules et de bâtiments.
- \+ Le meilleur du genre, tout simplement.
- \- Les voix françaises ratées, une fois de plus.
- \- Pas d'arbre ni de végétation pour se camoufler.
- \- Peu de choix dans les communications radio.

**EN DEUX MOTS**

Le meilleur simulateur d'hélicoptères, sans aucun doute, mais uniquement pour les possesseurs de 3Dfx.

| | TECHN. | DESIGN | INTÉRÊT |
|---|---|---|---|
| SANS 3DFX | 70 | 80 | 77 |
| AVEC 3DFX | 87 | 89 | 89 |



"Vaisseau non identifié, veuillez décliner accréditation." — "Ici Balance of Power, data-disk pour X-Wing Vs Tie Fighter, demandons autorisation d'accostage." — "Bien, BoP, autorisation accordée, présentez-vous en baie 26 pour enregistrement."

# Balance of Power

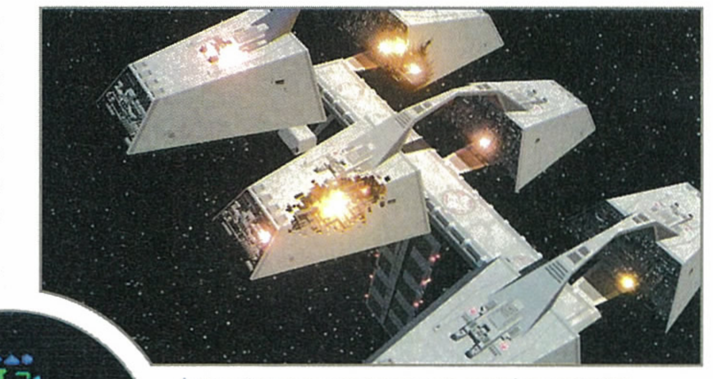
**Missions pour XvT pour pilotes stellaires en manque – PC CD-Rom**

REMARQUE

*Malgré les protestations des vétérans des campagnes de Tie Fighter, le Missile Boat et le Tie Defender ne seront toujours pas présents dans BoP. Selon le créateur de la série, Larry Holland, ces vaisseaux étaient tellement puissants qu'ils risquaient de fausser l'équilibre des forces, éternel souci pour le mode multi. D'une feinte habile, Larry nous confie que, de toutes les façons, le Missile et le Defender n'étaient déjà plus en production à cette époque de la Guerre des Étoiles. Hop là.*

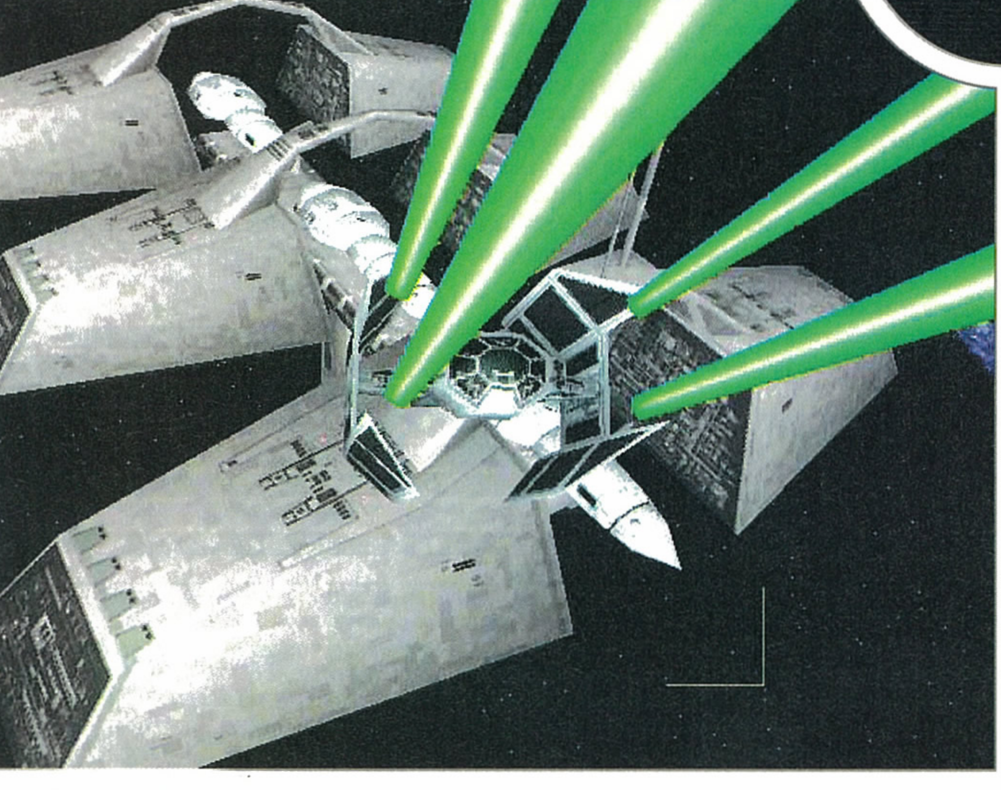
Pour profiter de BoP, il faut évidemment avoir déjà installé X-Wing Vs Tie Fighter. Le programme détecte automatiquement le répertoire de XvT avant de s'y loger. Une vraie sonde impériale, ce setup. Deux tailles : 50 ou 146 Mo, selon que vous souhaitez copier les animations sur le disque dur ou non. L'install' propose aussi de configurer l'accélération 3D. Ça tombe bien, j'ai une 3Dfx. Le driver DirectX5 est détecté et j'aperçois aussi une option pour cartes PowerVR. Désormais, la fenêtre de lancement comporte un nouveau bouton : Balance of Power. Allez, c'est parti.

A long time ago in ze galaxy... Et voilà enfin les séquences cinématiques qui faisaient défaut dans XvT. Enfin, trente secondes d'animes pour l'intro, c'est un peu léger. Mais ça fait partie du jeu : pour admirer les chouettes scènes cinématiques, l'habile pilote stellaire devra prouver son adresse au combat. Et toc. Le programme réclame ensuite le CD de XvT pour se lancer. Classique. Puis v'là qu'il redemande Balance of Power. Hmm, moins classique et néanmoins gonflant. Pour la peine, allons trifouiller les options, car j'aime bien trifouiller les options. Ça yé, chuis calmé...



▲ *Les séquences en images de synthèse sont distribuées au compte-gouttes. Très belles, elles seront la carotte qui vous poussera à aller plus loin.*





On est passé en version 2.00. L'interface reste la même, sauf quelques nouveaux menus, un nouvel écran de médailles bien doré, pour ceux qui n'avaient pas compris. Un écran pour visionner les "cut scenes", la carotte. Enfin, une page de "custom taunts" pour personnaliser les messages que vous enverrez à vos coéquipiers.

## Tais-toi, Airam (hum, désolé)

Avec BoP, XvT s'enrichit d'un nouveau mode Campagne. La campagne peut naturellement être jouée en solo côté rebelles ou impériaux. Mais si le joueur venait à être coincé, il pourrait recruter des potes en multijoueur pour lui donner un coup de main. On peut donc, à chaque début de mission de la campagne, passer librement du mode solo au mode multi. Intéressant. Sinon, vous pourrez effectuer les missions indépendamment. Quarante nouvelles missions au total.



■ JOUABLE SUR **PENTIUM 133** CONFIG RECOMMANDÉE **PENTIUM 166 32 MO + 3DFX OU POWERVR** ■ EDITEUR **LUCASARTS**
■ DÉVELOPPEUR **TOTALLY GAMES ÉTATS-UNIS** ■ TEXTE ET VOIX **VO** ■ NBRE DE JOUEURS **1 À 8 EN RÉSEAU LOCAL ET SUR LE NET**



*▲ Les séquences en images de synthèse sont distribuées au compte-gouttes. Très belles, elles seront la carotte qui vous poussera à aller plus loin.*

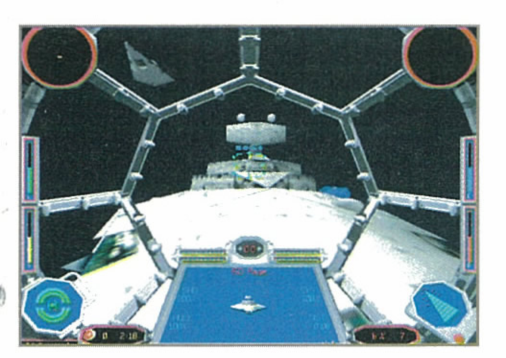


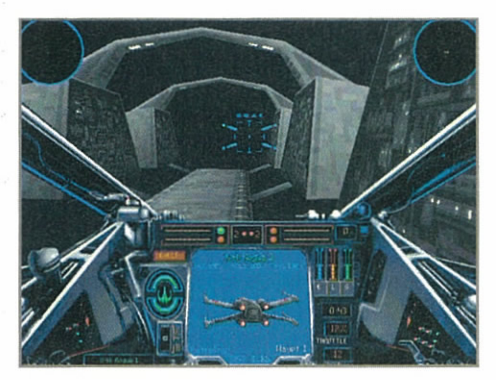
L'histoire de Balance of Power est inscrite dans le titre : l'Alliance et l'Empire se battent pour le contrôle d'une même parcelle d'espace vierge, le secteur d'Airam. Quelle idée, alors qu'il y a de chouettes planètes un peu partout. Tenez, le satellite artificiel Erotica 69, par exemple. Enfin, je comprendrai décidément jamais rien à ces histoires de politique spatiale... En fait, les deux camps fayottent à mort auprès des locaux pour essayer de faire pencher la balance en leur faveur. La Rébellion cherche à recruter, l'Empire à resserrer la vis. D'un côté l'escadron des voleurs (Rogue Squadron), de l'autre celui des revanchards (Avenger Squadron). Et tout est dit, alors direction le briefing.

**Pas question de passer une mission sans une bonne analyse tactique.**

## Oui, direction le briefing

Dans Spreading the Rebellion, nos potes idéalistes sont poursuivis par le croiseur de l'Amiral Senn. Il faut commencer par évacuer la base rebelle près de Gelgelar et donc protéger les transports. Le type de vaisseau (Z95) et l'armement (Mag Pulse) sont prédéfinis. Première surprise, une planète en bitmap occupe une petite portion de l'écran. Je retrouve avec plaisir les sensations magiques du meilleur simulateur de combat spatial de la galaxie. Avec l'accélération 3D, c'est super fluide. Cette version semble mieux finalisée que les premiers patches sortis. Par contre, il y a toujours un bug de texture sur le cockpit quand les instruments sont détruits. Pas bien grave. Raahh, ce soft est toujours aussi génial. Pas question de passer une mission sans une bonne analyse tactique, un plan d'attaque, l'utilisation de ses coéquipiers et une bonne dose de savoir-faire. Braoummm ! ... Bon, je viens de foirer la première mission. Mais qu'est-ce que je viens de voir là ? Un passage en vitesse lumière comme au ciné. Enfin, ils ont réparé cet oubli impardonnable. Le débriefing, qui indique quel était précisément l'objectif à atteindre, se limite à une page de texte pas très sexy.





Côté impérial, le très vénérable Amiral Senn – gloire à l'Amiral ! (on a changé de bord, vous suivez ?) – a eu la lumineuse idée de faire périr l'Alliance par des moyens bien fourbes. Nous utilisons un projecteur gravitique pour piéger les vaisseaux de ces ridicules petits rebelles. Cette fois, il y a des astéroïdes. Le nombre d'objets en mouvement et leur taille sont conséquents. Apparemment les gars de Totally Games se sont lâchés. Les cartes 3D leur ont donné des ailes.

## Les surprises

Bon, pas la peine de tergiverser, la difficulté est au rendez-vous. En solo, vous allez en baver, d'où l'intérêt d'effectuer les campagnes en multi. Il y a beaucoup plus de vaisseaux amiraux, des bases spatiales et des stations de réparation. Elles jouent un rôle majeur dans BoP, comme c'était le cas dans les campagnes X-Wing et Tie Fighter, ce qui n'est pas pour nous déplaire. Lucas ne nous a pas pondu une campagne pour Ewoks, les vétérans seront contents. Autre avantage de disposer d'un scénario : on va de surprise en coup de théâtre. Un nouveau vaisseau fait son apparition côté rebelles : le fameux B-Wing. Ce joli coucou occupe une place prépondérante, vu qu'il a été conçu pour attaquer les vaisseaux mères. Oh oh, le mot est lancé. Attendez-vous à faire la connaissance du dernier cri de la technologie impériale (Cheewie en a les poils qui se hérissent) : le Super Croiseur Imperial. Le SCI est sans conteste le plus gros tas de polygones à avoir fendu l'espace dans la série des Sim Star Wars. Ça vous fait flipper, hein, bande de lopettes ? Déjà qu'un croiseur impérial, c'est coton à attaquer (feinter les tourelles laser en passant par derrière, tout en évitant de se prendre la traînée des moteurs...), on va jamais s'en sortir. Courage, qui a dit que les labos rebelles se tournaient les pouces ? Ça vous dirait une belle arme secrète ? On a bien trouvé la faille pour faire péter l'Etoile Noire, alors...

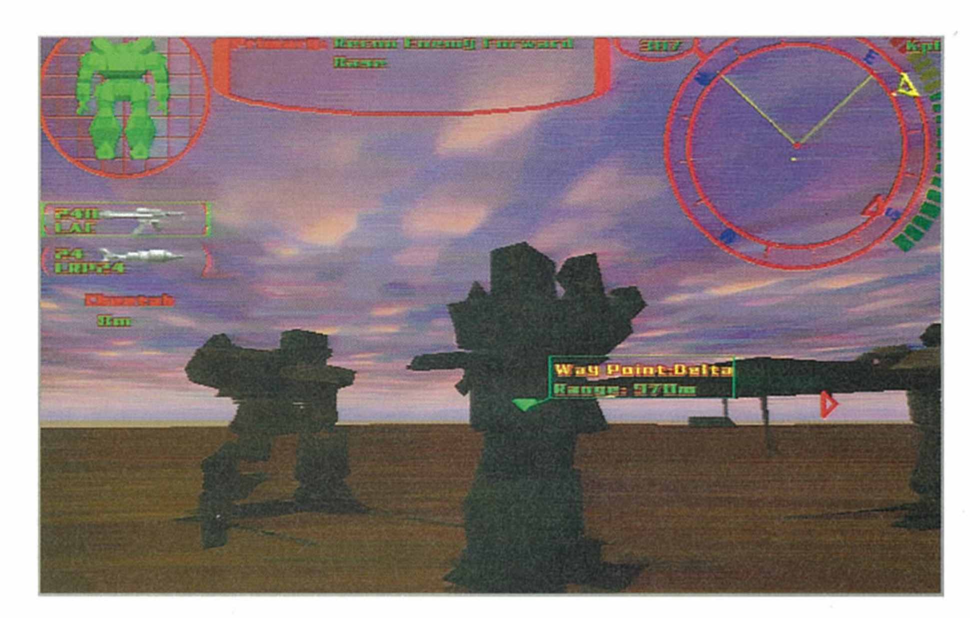
Iansolo

- \+ Deux campagnes complètes.
- \+ Scènes cinématiques.
- \+ Possibilité de jouer les campagnes en multi.
- \+ Difficulté pour les vétérans.
- \+ Bien fluide malgré la taille des vaisseaux, grâce à l'accélération 3D.
- \+ Une interface encore bien spartiate.
- \- Ce n'est qu'un data-disk.
- \- Difficulté pour les novices.

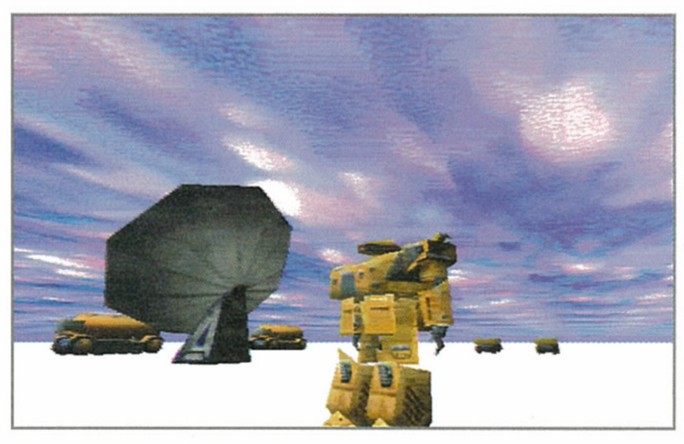
**EN DEUX MOTS**

Balance of Power ne comble pas encore toutes nos espérances. Avec la nouvelle donne des cartes 3D, c'est tout le programme qu'il aurait fallu reprendre à zéro. Et pis les fans ne sont jamais satisfaits, c'est bien connu. Néanmoins, BoP remplit son objectif. Il intègre les derniers patches (3Dfx et PowerVR), propose une bonne flopée de missions, en campagne ou non, des scènes cinématiques et quelques réjouissances bienvenues (B-Wing, Super Croiseur Imperial...). La difficulté importante en fait un morceau de choix pour les salles en réseau (en multi) ou pour les vétérans de Tie (en solo).



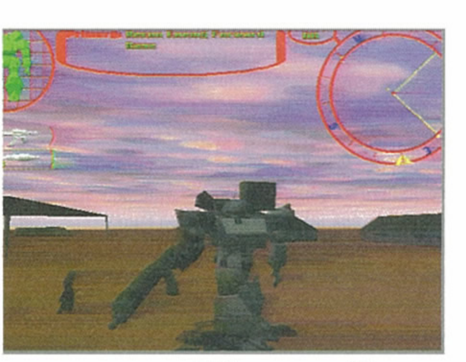



Le nouveau jeu de robots est arrivé, son thème est très éloigné du monde de MechWarrior II, et propose des combats encore plus acharnés.

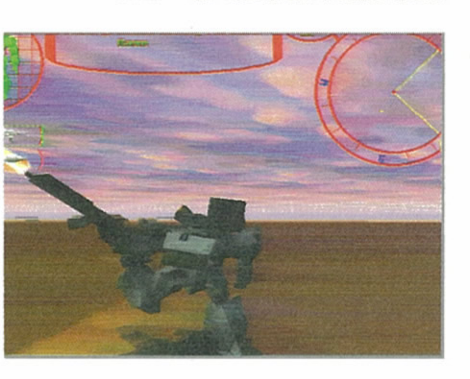


# Heavy Gear

Simulation de robots futuristes pour tout public et amateurs du genre - PC CD-Rom



Heavy Gear bénéficie du nouveau moteur 3D d'Activision



Fasa, le créateur du jeu de plateau, a profité bien longtemps d'une collaboration fructueuse avec Activision qui lui a redonné un certain engouement pour ses produits. Malgré cela, pour des raisons obscures mais sûrement regrettables, Fasa a retiré sa licence à l'éditeur, ainsi que le nom de MechWarrior afin d'adapter lui-même les suites sur ordinateur. À l'heure actuelle, on ne sait toujours pas si on verra un troisième épisode de la série, ni même s'il sera d'une qualité au moins égale aux précédentes adaptations. Toujours est-il qu'après ce divorce, Activision s'est retrouvé comme deux ronds de flan face à la meute de fanatiques déchaînés qui réclamaient à cor et à cri un nouvel épisode de la saga. Fort heureusement, il existait un autre jeu de plateau, Heavy Gear, jouissant d'un background intéressant ainsi que d'une très bonne réputation de qualité et d'originalité auprès des joueurs. C'est ainsi que, nantis d'un nouveau partenaire pas aussi connu que Fasa mais tout aussi sérieux, nos amis d'Activision se sont mis à bûcher comme des oufs sur Heavy Gear Micro.

## Heavy Gear

Certains joueurs réticents à Mech2 lui reprochent ses engins aux tronches de boîtes de conserves. Il est vrai que le design est purement fonctionnel : ces derniers ont une taille atteignant souvent une vingtaine de mètres de hauteur, et se déplacent, pour certains, avec autant d'aise qu'un Sumotori se mettant à la danse classique. Coup de bol, c'est justement sur cet aspect de carence réalistique que l'offensive des créateurs de Heavy Gear a été lancée : leurs robots à eux n'atteignent que cinq mètres de haut, sont très agiles et peuvent tenir des armes à la main en lieu et place des traditionnels hardpoints de MechWarrior II.

On peut considérer l'approche du background de Heavy Gear comme un vrai modèle de crédibilité : les robots n'ont pas de réacteur à fusion donc ne chauffent pas, ils utilisent du carburant.



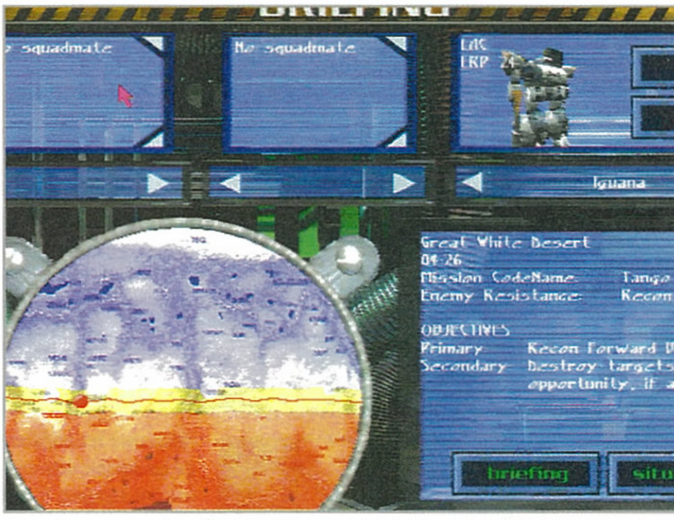
▲ *Bob et Charles sont amis depuis l'enfance, ils partagent fringues, chaussettes sales, et slips aussi. Mais n'en tirons pas de conclusions hâtives.*

Toujours pour rester dans le domaine des économies d'énergie, nombre d'entre eux sont munis de petites roulettes et peuvent s'en servir pour évoluer plus vite sur terrains plats et économiser du combustible (non géré dans le jeu micro). L'action d'Heavy Gear se déroule sur une planète conquise par des rescapés de la Terre, qui mènent une sorte de guerre civile entre le nord et le sud. Ceci explique d'ailleurs que les technologies des deux camps soient somme toute semblables : elles permettront d'affronter de l'infanterie ou de nombreux véhicules.

## Les Gears : des robots patineurs

Bien des différences existent entre les Mechs et les Gears. La hauteur des Gears est très réduite (cinq mètres le plus souvent). Cela leur permet une grande liberté de mouvement en comparaison avec celle de leurs glorieux ancêtres, ainsi que la possibilité de se dissimuler derrière des obstacles naturels comme de la végétation, des rochers ou encore des bâtiments de taille raisonnable. Un coefficient de discrétion leur est d'ailleurs octroyé, qui leur permet (en principe) d'approcher l'ennemi jusqu'à une distance raisonnable, et ce afin de faire feu. Le nombre d'armes et d'accessoires ne diffère pas trop de la série des Mechwarriors. On

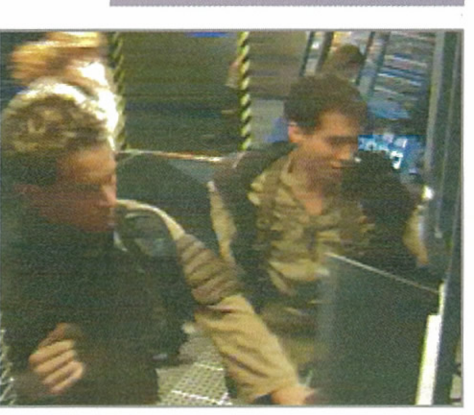



▲ *Les vaisseaux sont mieux modélisés.*

## Force Feedback

On vous l'a déjà dit, mais on vous le répète : Microsoft a sorti un produit formidable avec son SideWinder à retour de force, mais il semble désormais reconnu que les développeurs d'Activision ne sont pas des pros en la matière. À l'instar d'Interstate, l'action du Force Feedback est lourdingue pendant les tirs, empêchant quasiment une visée prolongée et précise, et ôtant ainsi tout intérêt à ce type de manip'. A contrario, pour les mouvements et déplacements, il s'avère d'une redoutable efficacité et simplifie beaucoup les choses, notamment pour les mouvements du torse. On aurait préféré un plus juste milieu.





retrouvera les traditionnels lasers et railguns ainsi que les capteurs infrarouges et "wireframe". Côté apparence, on notera une grande évolution par rapport à M2 : en effet, ces robots auront un look beaucoup plus "biomécanique, humain, cyber, manga" (rayez les mentions inutiles), ce qui change radicalement des boîtes de conserves géantes de MechWarrior II qui avaient néanmoins beaucoup de charme. Une autre possibilité primordiale fait son apparition : celle de porter des objets, comme des grenades, à bout de bras et de les lancer en un seul mouvement. Le système de visée est parfois confus et demande une grande agilité et une faculté d'adaptation à la vitesse des combats.

## Construction de Gear

La construction est prépondérante dans ce type de jeux. Dans l'univers d'Heavy Gear, la possibilité de posséder un Gear personnalisé est une envie aussi commune que de vouloir gagner au loto galactique. De ce côté-là, Heavy Gear est une réussite : dans MechWarrior, l'interface était assez lourde. Dans Heavy Gear, au contraire, tout se fait par drag and drop, d'une colonne à l'autre : cela rend la chose plus visuelle. Chaque élément (torse, tête, bras, jambes) est placé et mélangé dans la seule limite de sa disponibilité. On pourra aussi agir d'une facon intelligente au niveau protection et blindage de ces différents éléments en jouant sur l'épaisseur du blindage ou les types de matériaux utilisés pour celui-ci. Sur les Gears, plusieurs hardpoints sont disponibles : sur l'épaule, sur les deux bras, dans le dos et même parfois sur le torse. Pour chacune de ces zones, on peut cliquer sur le bouton Details et voir apparaître un diagramme montrant l'intérieur des parties ainsi que les différents éléments les constituant (viseur infrarouge, pièce de rotation, etc.). Bien entendu, ces composants pourront être changés et/ou améliorés suivant l'évolution technologique des campagnes. On découvre aussi avec délice que les armes ont différents niveaux de pénétration, ce qui requiert une bonne préparation avant une mission ainsi qu'une étude du briefing qui souffre souvent d'un manque d'informations utiles.

## Expérience

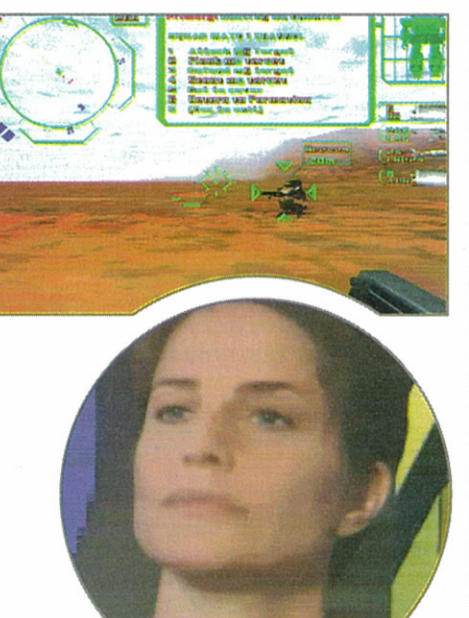
Chaque Gear est muni d'un bloc d'intelligence artificielle lui permettant de s'améliorer dans le temps et d'acquérir de l'expérience : si le joueur a réussi à éviter des projectiles, son Gear développera des possibilités de "Missile Warning". On trouvera aussi des compétences telles qu'une plus grande acuité visuelle, une plus grande vitesse au sol, de discrétion, etc. Cela renforce l'intérêt de la campagne dynamique. L'idée est bien sympa, les résultats sont visibles et c'est l'un des principaux intérêts de ce jeu.

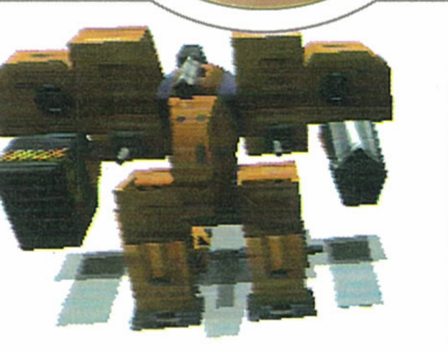
## Graphisme

Le moteur graphique ne diffère pas énormément de celui de MechWarrior II, mais il est désormais bien rodé. On retrouvera la même qualité et le même système d'affichage du paysage que celui offert par son prédécesseur, grâce au patch 3Dfx. La teinte de couleur varie un peu dans l'ensemble. De plus, au moment où un ennemi est touché, un taux de dégât s'affiche en wireframe sur l'image. Cela peut d'ailleurs prêter à confusion, puisqu'il apparaît même quand les Gears sont dissimulés derrière des rochers. Du coup, à longue distance, on a tendance à faire feu sur des cailloux. Les explosions sauce 3Dfx sont assez moches à cause d'un liseret blanc entourant l'animation de la déflagration. Par contre, les robots, véhicules et autres vaisseaux sont superbes et bougent très bien. Les camps des villes et les forteresses sont assez bien rendus, et les terrains toujours agrémentés de nombreux éléments de décors naturels. Les armes tirent joliment, et les effets de lumière sont à la hauteur du reste. L'interface, elle, n'a pas évolué d'un iota. On

■ JOUABLE SUR **PENTIUM 166 32 MO RAM** ■ EDITEUR & DÉVELOPPEUR **ACTIVISION ÉTATS-UNIS**
■ TEXTE ET VOIX **VO** ■ NBRE DE JOUEURS **4 À 6 EN LOCAL PAR MODEM OU INTERNET**









retrouvera les préférences de jeux disséminées aux quatre vents, ce qui semble être une spécificité de ce développeur (c'est relativement agaçant, il faut le dire). Le tableau de bord du Gear est mieux intégré et ne présente aucune carence d'informations par rapport à MechWarrior II. Ces dernières seront en fait mieux mêlées aux éléments qui le constituent.

## Gameplay

Le gameplay diffère plutôt de celui de la série des Mechwarriors. Changement de technologie oblige, tout se joue au niveau de l'agilité du Gear qui donne au joueur la possibilité de réussir, d'une manière plus discrète, des missions de reconnaissance. On retrouvera le même système de communications radio desservant la base et les ailiers. Heavy Gear est parfait pour quelqu'un d'exigeant au niveau de la maniabilité. D'une manière globale, le nombre de Gears livrés clef en main est un peu inférieur à celui de Mech II, mais le "Mech lab" perfectionné nous donne accès à une grande variété de combinaisons. Au niveau des combats, on découvre deux possibilités fort intéressantes. Tout d'abord, on peut tomber au sol à cause d'une déflagration mais aussi se relever ou se déplacer sur le côté (parfois même plus rapidement que la vitesse maximum du Gear). De même, on peut rester étendu pour tirer si on est dans une position favorable aux mouvements des bras. En raison de la grande agilité des Gears, il est aussi possible de mettre un genou à terre pour augmenter la précision, ainsi que pour éviter de se prendre une volée de missiles dans la tronche. Pareillement, il est devenu beaucoup plus facile de tirer dans une vue extérieure, puisqu'un viseur fait son apparition lorsqu'on passe en ce mode.

Les armes sont généralement subdivisées entre trois tailles (légères, moyennes et lourdes) mais demeurent dans un certain niveau de réalisme. Les affrontements sont beaucoup plus rapides et intensifs. Notons qu'on peut aussi ramasser à terre l'arme d'un ennemi tombé au champ d'honneur et l'utiliser en lieu et place de la nôtre (très utile en cas de carence de munitions et afin d'éviter de rester bloqué comme un pauvre Mech). L'intelligence artificielle des adversaire paraît excellente, et ils restent rarement bloqués au bas d'une colline qu'ils finissent d'une façon ou d'une autre par grimper. Ça change !

## Jeu de campagne

Trois types de jeux sont proposés. Tout d'abord, les missions d'entraînement sont semblables en tous points à celles de Mech II : très didactiques, quoiqu'un peu monotones. On pourra aborder les choses plus sérieusement avec la partie "story" qui, entrecoupée de films, prend un peu l'esprit d'un Wing Commander. Dans cette campagne d'une trentaine de missions, on incarnera un soldat de l'armée du Nord aux prises avec un colonel peu sympatoche. Les missions sont assez intéressantes et très variées. Malheureusement, leur thème, semblable à celui de MechWarrior, aurait pu bénéficier de plus d'originalité.

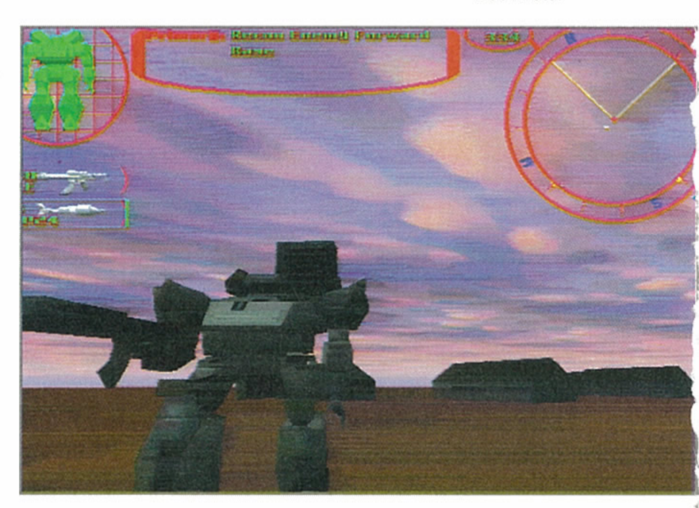
Chose rare, dans la campagne dynamique le jeu est remarquable : il consiste en une bataille entre le Nord et le Sud. Une fois le camp et l'unité de combat choisis ainsi que votre Gear, vous vous retrouverez devant une carte de la planète où est représentée la ligne de front. À chaque "mission" remplie, vous augmenterez les caractéristiques de votre armée (force, niveau de ravitaillement, technologie, espionnage). Vous pourrez ainsi vous diriger vers la victoire après avoir eu accès à de nouveaux équipements.

## Heavy Gear : l'avenir

Bien des concurrents sont en lice pour reprendre le trône de MechWarrior. Si MechWarrior III voit le jour, il pourrait bien se succéder à lui-même. Sierra et Dynamix préparent aussi Earthsiege III qui semble fort prometteur, mais qui n'est pas près de débarquer pour l'instant.

Les sons sont d'une qualité normale pour ce genre de jeux. Quant à la musique, elle est très semblable à celle de MechWarrior II (donc de fort bonne facture) avec un côté "polka" prononcé, particulièrement bien adapté à la présence de robots à roulettes patineurs.

Bob Arctor



+ Jeu de campagne fort sympathique.
+ Excellente modélisation des robots et combats très speeds.
+ La personnalisation des Gears dans le labo.
+ La présence d'infanteries sur le terrain.
+ Le système de "l'expérience".
- Pas de différences marquées avec MechWarrior II.
- Le background, trop simpliste.
- Robots à roulettes.

EN DEUX MOTS

Heavy Gear pourrait bien décontenancer les fanatiques de MechWarrior II : le choix de son thème et de sa technologie le destinent plutôt aux joueurs amateurs d'action plus rapide. Néanmoins, le jeu est bien fun et le moteur fonctionne très bien, offrant même de nouveaux aspects très intéressants. Il sera sans doute, pendant longtemps, le jeu de robots le plus évolué, les autres concurrents n'étant pas encore prêts à sortir leurs produits.



# Dure limite

CD-ROM pour Windows 95

**A bord de votre Mecanoïd, faites régner la paix et la justice jusqu'au fin fond de l'univers !**

Un casse-briques intergalactique nouvelle génération comme vous n'en aviez jamais vu !

- 48 superbes niveaux
- de multiples armes à votre disposition
- musiques et bruitages digitalisés, mixés et restitués à pleine fréquence
- haute résolution 640x480, plein écran, scrolling fluide jusqu'à 100 images/seconde
- shoot'em up intégré




Configuration requise : Pentium 100, W95, 8 Mo de RAM.

**INCLUT UN ÉDITEUR DE NIVEAUX POUR AUGMENTER LA DURÉE DE VIE DE VOTRE JEU**

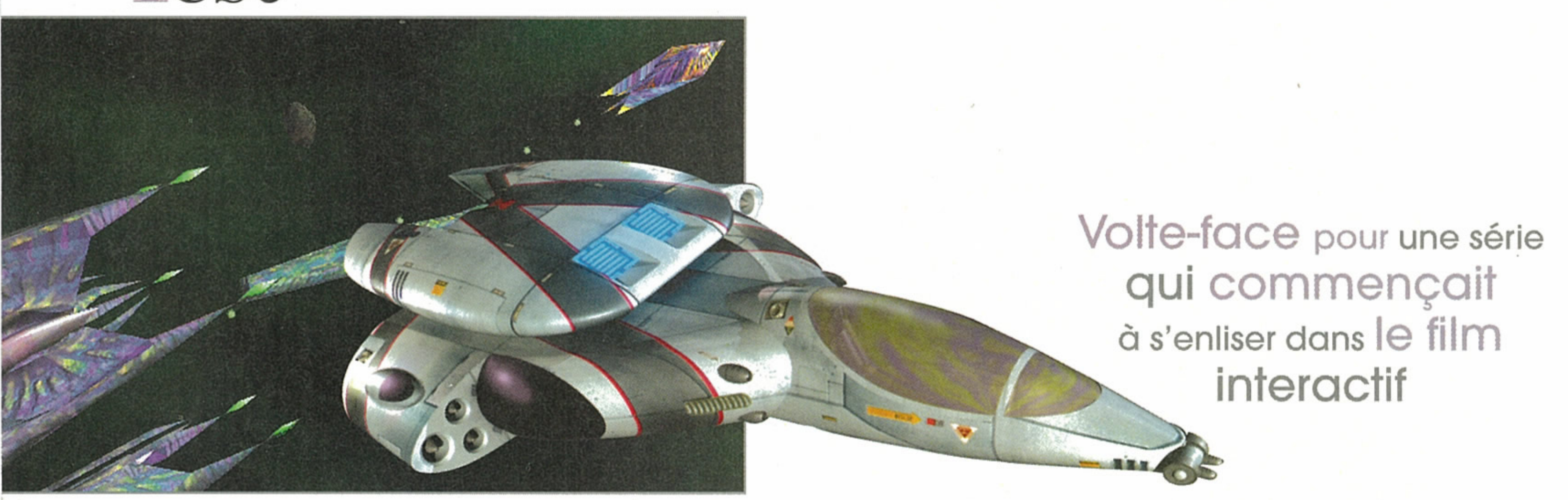
En vente chez votre revendeur habituel




**SYBEX SUR LE WEB : www.sybex.fr**

SYBEX ORIGINAL SOFTWARE

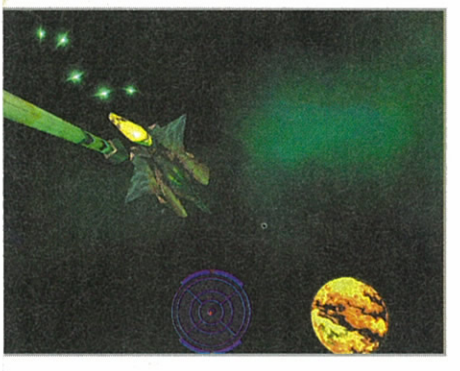
*L'évidence micro*



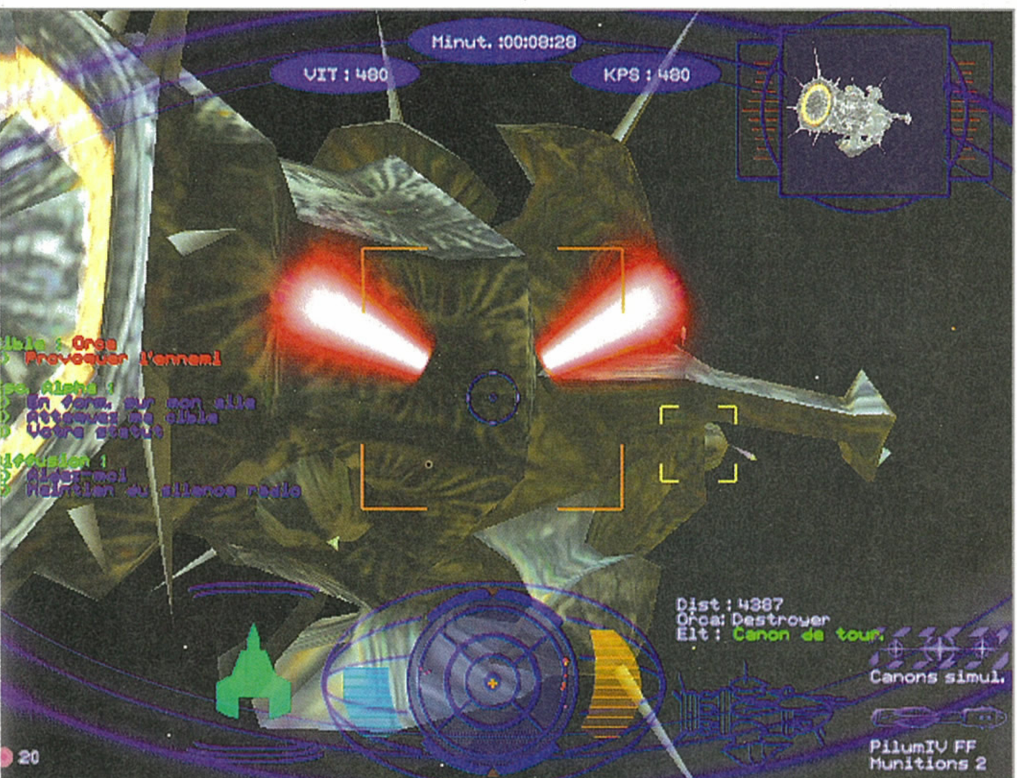
**Volte-face pour une série qui commençait à s'enliser dans le film interactif**

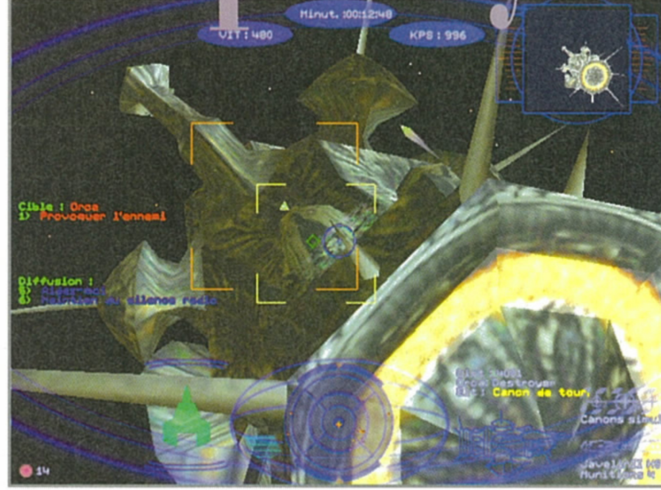
# Wing Commander Prophecy

**Combat spatial pour tous joueurs - PC CD-Rom**



C'est inouï. On est dimanche, il est 2 h 47 du matin et ça doit bien faire deux heures que je me dis qu'il faut que je sois sérieux, que je branche le Mac et que je tape ce satané test. Mais non, rien à faire, les heures passent et me voilà encore scotché sur le PC à jouer missions sur missions. Impossible de décoller de ce Prophecy. Ça blaste tellement à l'écran, que si ça continue je vais me prendre un coup de soleil. Et pourtant... et pourtant je ne suis pas un grand fan de la série des Wing Commander. Est-ce à cause du look trop propret, de l'absence de stratégie, ou de la surrenchère de scènes vidéo ? Reste que j'ai toujours préféré les X-Wing ou les Privateer. Eh bien voilà, bienvenue au club. Wing Commander Prophecy est sans conteste le simulateur de combat spatial le plus impressionnant, graphiquement du moment. Complètement orienté arcade, d'une jouabilité jubilatoire et faisant un usage immodéré des cartes accélératrices, c'est l'arme ultime pour faire périr de jalousie vos meilleurs potes.



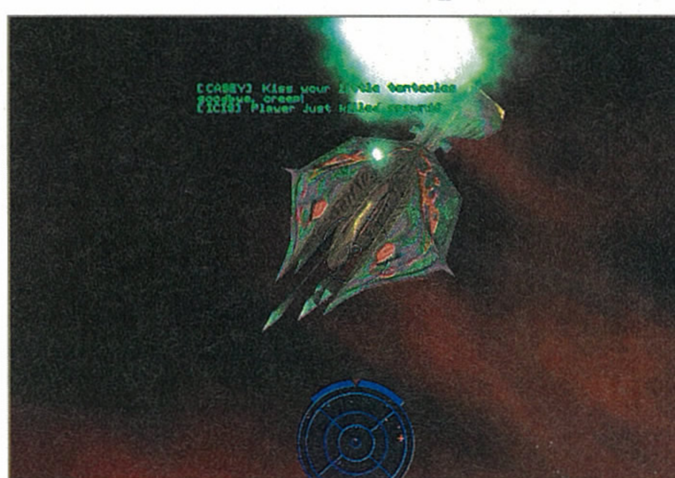



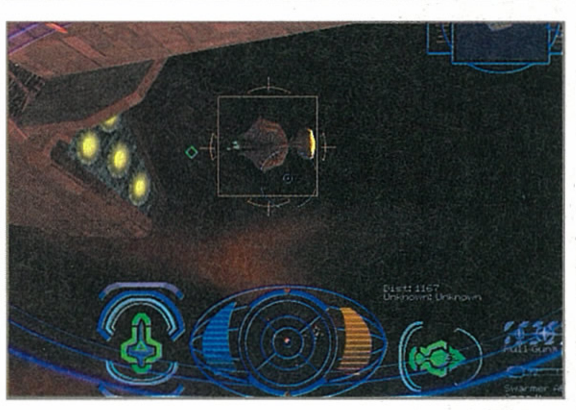

## Installation

Dès l'introduction du CD, une fenêtre apparaît affichant les configurations mini, recommandées et les cartes 3D supportées. Youlou, y nous prennent pas pour des bœufs chez Origin. Il faut dire que jusqu'à présent, les Wing Co étaient synonymes de pousse-au-portefeuille. Pour en bénéficier, il fallait toujours se fendre du dernier processeur sorti, sous peine de ne même pas arriver à lancer l'écran de démarrage. Aujourd'hui, Prophecy peut se targuer de tourner sur une config moyenne par les temps qui courent : Pentium 166/32 Mo doté d'une carte 3D (Origin donne un P133/24 Mo comme config minimum). Le bougre est Direct3D et 3Dfx Voodoo Glide. Il sera même possible d'y jouer sans carte accélératrice, mais ce serait du gâchis, compte tenu de la beauté

*◄ Les vaisseaux-hydres des Aliens sont gigantesques. Il vous faudra plusieurs secondes pour les survoler.*

## Prophecy : le plus pêchu, graphiquement, des simulateurs de combat spatial

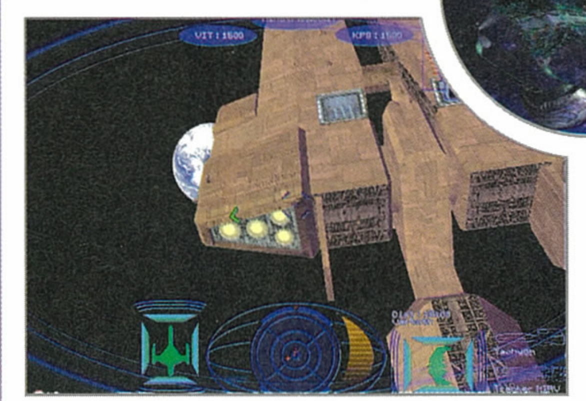




du soft avec les effets poussés au maximum. Bon, vous allez me rétorquer que tout ça, c'est bien joli, mais que vous avez encore votre Pentium 90 et qu'il suffit amplement pour faire tourner vos jeux de stratégie préférés. Remarquez quand même que ce serait dommage de brider un soft d'action récent, et de ne pas profiter de ce que peut nous offrir un PC bien entouré. Réjouissons-nous simplement qu'Origin se soit montré aussi prompt à intégrer les dernières technologies et qu'il ne faille pas un Pentium II pour se prendre la grosse baffe visuelle.
Trois tailles d'installation sont proposées : 155 Mo, 213 ou 407 Mo, Prophecy tenant sur trois CD. Les utilisateurs de 3Dfx Voodoo et Rush sont aussi informés que la dernière version du glide (la 2.43) peut être installée à partir du CD. Quel bonheur !

## Et c'est parti !

Une superbe séquence vidéo, c'est la spécialité de la maison, vient inonder l'écran. Les voix digitalisées sont de grande qualité, mais l'algorithme de compression utilisé fait qu'on a l'impression de tout mater à travers un store vénitien. Ce n'est pas Smacker mais True Motion, l'avantage étant une fluidité parfaite en 25 images/s. Joie, tout est sous-titré en français avec une grande fonte bien lisible. La musique est prenante, du classique qui fait classe. Le son est restitué en Dolby Surround. Bref, on se croirait au ciné. Aglagla ! les Aliens arrivent et ils ont des putains de voix vocodées. Ils vont nous bouffer si on ne fait rien. Heureusement, le croiseur TCS Midway et son équipage sont là pour sauver l'univers. Et vous venez d'arriver à son bord avec votre tronche de jeune premier. Tiens, pour une fois dans une production ricaine, le héros a une bobine raisonnablement sympathique. Après cette courte intro, le programme nous rend la main.
Comme c'est l'usage chez Wing Commander, on se balade dans le vaisseau-mère pour accéder aux différentes options. Tout est concentré ici sur deux écrans : la salle de préparation et la salle de détente. Au fur et à mesure de l'aventure, vous accéderez à d'autres lieux comme l'intérieur d'une base de communication. Les écrans sont fixes avec quelques animations de personnages sur lesquels il suffit de cliquer pour lancer une vidéo. Vous voilà dans la salle de détente : c'est là que vous pourrez causer avec les autres pilotes du Midway, sentir l'ambiance virile et fraternelle des pilotes de l'espace insondable, une belle bande d'ivrognes râleurs et bagarreurs. Une ambiance encore plus virile quand le commandant du vaisseau, une femme, viendra vous asticoter. Mais nous en reparlerons. On retrouve le père Maniac, un habitué de la série. Un sacré frimeur aussi, ce Maniac, mais on est bien content de l'avoir comme coéquipier en cas de coup dur. On se fait traiter de bouseux, la ruse habituelle pour nous échauffer les sangs. Et ben, ça commence bien. Mais tous les autres pilotes ne sont pas comme Maniac. O'Hearn nous fait la visite du propriétaire : casier, supercalculateur central. Dans la salle de détente se trouve aussi le simulateur. Une sorte de tutorial pour faire connaissance avec l'interface. On aura le choix entre une dizaine d'exer-



▲ *Le TCS Midway.*

## Les persos



Mark Hammil est le Commander Christopher Blair.



Tom Wilson est le Major Todd "Maniac" Marshall.



Second-lieutenant "Stiletto" Talvert.



Second-lieutenant Lance Casey.

## Les vaisseaux de Prophecy

**PANTHER**

F-108a
Panther SS
de classe B
Chasseur à supériorité spatiale
Longueur: 15,3 m
Masse: 16 tonnes
Vitesse: 450 kps, 1 300 kps en postcombustion
Le taux de lacet du Panther est amélioré par une nacelle de poussée verticale rotative.

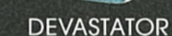


**SHRIKE**

TB-81a Shrike de classe B
Bombardier à torpilles
Longueur: 28 m
Masse: 18 tonnes
Vitesse: 360 kps, 820 kps en postcombustion
Bombardier de l'escadron d'élite Black Widow. Assez puissant pour éliminer la plupart des vaisseaux mères.

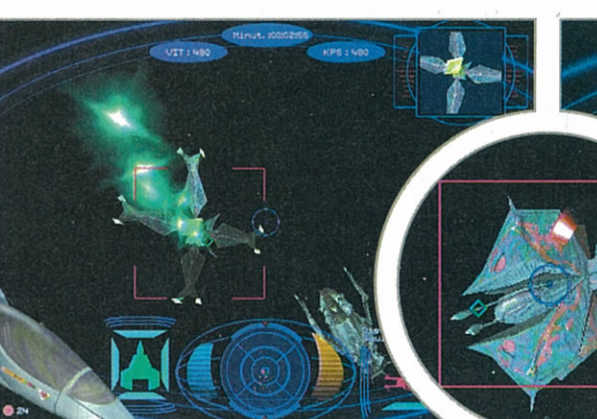
**VAMPIRE**

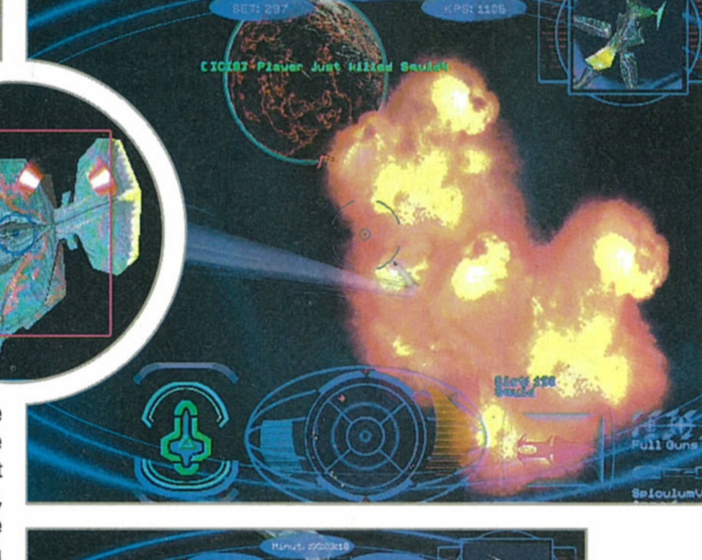
F-109a Vampire SS de classe A
Chasseur à supériorité spatiale
Longueur: 18,3 m
Masse: 17 tonnes
Vitesse: 530 kps, 1 500 kps en postcombustion
Le chasseur le plus puissant de la Confédération. Ses nacelles de moteur horizontales améliorent son taux de tangage.



**DEVASTATOR**

TB-80b Devastator de classe A
Bombardier à torpilles
Longueur: 36 m
Masse: 23 tonnes
Vitesse: 416 kps, 780 kps en postcombustion
Le bombardier le plus puissant de la Confédération. Capable d'embarquer la plus lourde charge léthale.



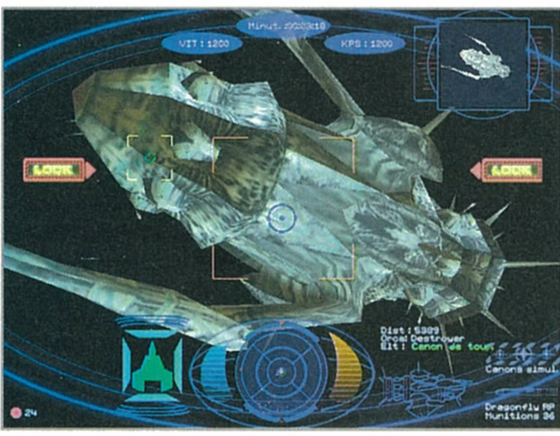


cices (navpoints, combat, escorte, défense du Midway...). Chaque mission pouvant être exécutée avec chacun des sept modèles de vaisseaux du jeu. Pour vous aider à progresser, le simulateur tient à jour une liste de scores. Si vous vous montrez vraiment brillant, deux nouvelles missions viendront s'ajouter à la liste. Mais le simulateur c'est bien joli, on s'en est tapé des journées entières à l'Académie des cadets de la Conféd. Alors maintenant, direction le baptême du feu.

## Allez, hop !

Les Kilrathis ont lancé un appel de détresse. Eh oui, dans Prophecy les humains vont s'allier à leurs anciens pires ennemis pour lutter contre les Aliens sortis du fin fond des ténèbres. Grâce à nos brillants états de service, on se retrouve illico bombardé chef de l'escadron Diamondback. Et cette première sortie dans l'espace démontre toute la maîtrise des programmeurs d'Origin. L'espace n'est plus tout noir. Comme dans I-War, une texture genre nébuleuse de gaz violette ajoute un supplément de couleur à la morosité habituelle. On aperçoit là une planète - tiens, la Terre ! - en fond, une autre texture très fine. Le reste du décor est modélisé en 3D, et c'est très impressionnant. Le TCS Midway d'abord est vraiment gigantesque. Il n'y a pas de tunnel central comme dans Wing Co 4, mais le vaisseau est séparé en deux coques et on pourra s'amuser à faire des passages en rase-mottes, des loopings... Avec les nombreuses vues caméra, c'est vraiment très esthétique. Imaginez qu'il faut une vingtaine de secondes pour le survoler de part en part. Votre chasseur spatial est aussi pas mal du tout. Le design de chacun des vaisseaux (voir encadré) est d'ailleurs une réussite. Certains bâtiments sont articulés, et les moteurs laissent échapper une traînée bleuâtre quand on passe en post-combustion. Pour l'instant, nous nous dirigeons vers un champ d'astéroïdes, droit dans une embuscade alienne.

Le premier combat peut démarrer, accompagné d'effets graphiques stupéfiants. Je dois avouer qu'après avoir joué en versions Glide et Direct3D, il est difficile de revenir au mode logiciel pur. Les tirs des armes d'abord : lasers, boules plasma sont bien fluos. Les missiles sont à périr avec leur sillage de fumée. Les effets de bouclier, quand on touche un vaisseau ennemi, illuminent le cockpit. Le plus beau vient avec l'explosion d'un Alien. C'est un peu dur à décrire ici, regardez donc les photos, mais des tas de trucs colorés super-speeds éclaboussent votre moniteur et vous ne pouvez que laisser échapper un "La vache !" en manquant de renverser votre soda sur le clavier. Pour résumer, on pourrait dire que c'est largement à la hauteur des effets de G-Police ou de Turok. Les ombrages gèrent des sources de lumière multiples. Pas un seul pixel ne traîne, même quand on est au milieu d'une explosion. La plupart de ces friandises seront absentes de la version







# Les vaisseaux suite...

PIRANHA

F-106a Piranha
Chasseur léger (éclaireur)
Longueur: 12,5 m
Masse: 12 tonnes
Vitesse: 500 kps, 1 400 kps en postcombustion
Vaisseau exclusif de l'escadron Diamondback, c'est l'un des plus rapides mais il n'embarque que des missiles légers.

TIGERSHARK

F/A-105a Tigershark M/R
Chasseur léger (multirôle)
Longueur: 13,7 m
Masse: 14 tonnes
Vitesse: 480 kps, 1 200 kps en postcombustion
Chasseur à usages multiples. Utilisé pour les reconnaissances et les patrouilles longue portée. Embarque une charge supérieure au Piranha.

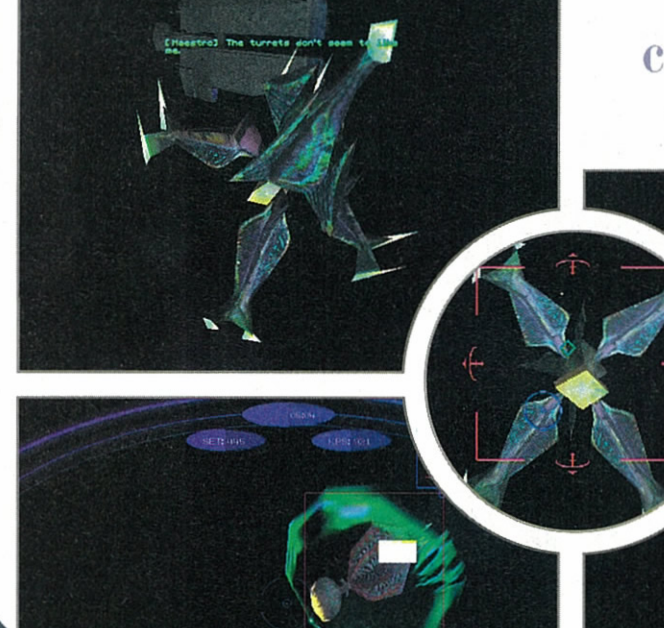


WASP

F-110a WASP
Chasseur intercepteur
Longueur: 11,7 m
Masse: 18 tonnes
Vitesse: 480 kps, 1 400 kps en postcombustion
Les intercepteurs conviennent mieux pour les combats à courte portée et pour arrêter les bombardiers. Le Solid Rocket Fuel Booster lui confère un grand rayon d'action.

MIDWAY

Longueur: longue
Masse: lourde
Vitesse: subliminique
Votre cabine comporte une douche à ions et une couche militaire standard. Quelques jolies officiers femelles vous y attendent pour boire des coups.



## C'est Syd Mead qui a conçu le look effrayant des vaisseaux aliens



logicielle (notamment la texture de nébuleuse). Le Direct3D devra aussi faire abstraction du Lens Flare et des effets de brouillard. Testée sur RagePro et Permedia2, ont doit reconnaître que cette version Direct3D est bien réalisée, c'est presque aussi esthétique que sur Glide. Il faudra quand même compter sur une machine plus rapide (Pentium 200) pour obtenir en Direct3D la même fluidité qu'avec la version ultra-optimisée pour 3Dfx Glide.

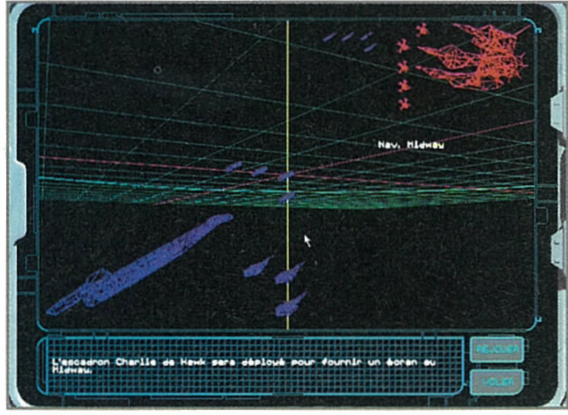
## Exit Chris Roberts !

Ah, c'est cool d'être traité comme un roi. Avec une telle fluidité de l'animation, Prophecy s'avère être un modèle de jouabilité sur carte 3D. On peut relever de rares ralentissements lorsque l'écran est rempli à craquer d'objets en tout genre, ou lorsque le programme fait un accès pour charger un dialogue. L'installation complète étant buggée sur cette version bêta, on peut espérer qu'elle résoudra le problème.

Et pourtant... et pourtant l'équipe d'Origin se faisait un sang d'encre avec le départ du principal instigateur de la série, Chris Roberts, parti tenter sa chance à Hollywood. Ils avaient peur de ne pas se montrer à la hauteur. Eh bien, au contraire, Wing Commander Prophecy s'avère plus dynamique que son prédécesseur. Le dosage entre les scènes vidéo et les missions fait maintenant la part belle à la baston. Les scènes cinématiques ne durent pas plus d'une minute. Elles servent à relancer l'aventure : briefings, discussions avec les autres membres d'équipage et aussi quelques coups de théâtre venant ponctuer le scénario.

Justement, parlons du scénario. Vous incarnez le lieutenant Casey qui se trouve être le fils de Iceman, un héros de la série mort au combat contre les Kilrathis. Ces mêmes abrutis de gros chats de Kilrathis nous ont bien mis dans la panade avec leur Prophétie. Ben oui, le Kn'Thrack annonce la venue d'une terrible race d'Aliens censée mettre fin à tout l'univers et au reste, et même plus encore. De ces Aliens, on ne sait rien sinon qu'ils disposent d'une technologie redoutable, de vaisseaux de guerre monstrueux et qu'ils ne sont vraiment pas beaux à voir. Tout en essayant de défendre les ressources de la Confédération, vous allez devoir en apprendre plus sur les méthodes aliennes pour renverser le cours de la prophétie.

On appréciera le tournage bien pro des scènes cinématiques. Les acteurs jouent correctement sans en faire des tonnes et le ton est léger, voire humoristique. Aux côtés de Tom Wilson (Maniac) on retrouvera Ginger Lyn Allen (Rachel Coriolis) qui nous avait habitués à nous dévoiler encore plus ses charmes, et... Mark "Luke" Hammil dans le rôle du Commander Blair. D'ailleurs, au début du

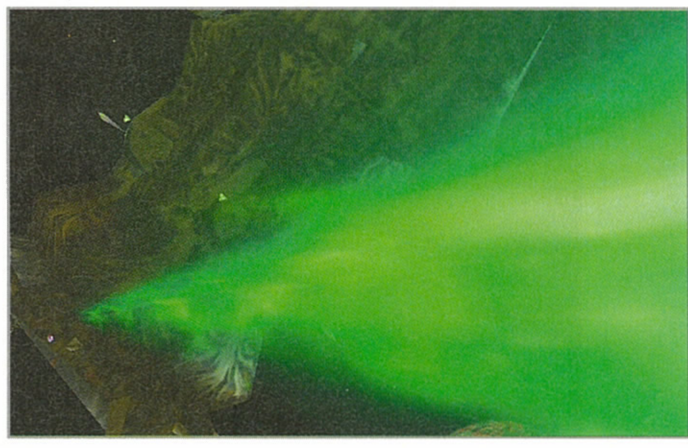


▲ *La carte de briefing animée expose les données tactiques de la mission.*

# Wing Commander Prophecy







**REMARQUE**

*Wing Commander Prophecy n'est pas Wing Commander V, comme on le pensait au début. Apparemment, Wing Co 5 serait un autre projet d'Origin.*




jeu, Blair est un peu fantômatique. Disons qu'il s'efface devant Casey, le héros, avant de venir lui prêter-main forte au début du second CD, et se faire capturer par les Aliens, cette andouille. Enfin, vous verrez bien. Autre sujet de réjouissance : le TCS Midway est littéralement rempli à craquer de gueuzesses. Une mécano, un officier scientifique, une pilote. Et on sent bien qu'il va se passer quelque chose entre vous et la très charmante Stiletto.

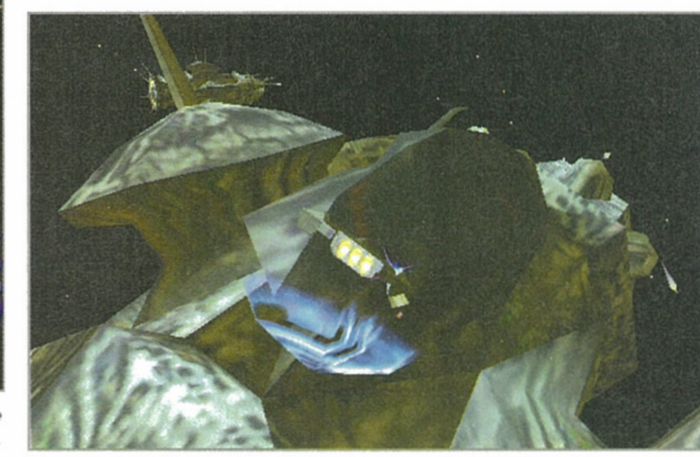


## Hummmm !

Bon, ça yé, vous avez fini de jouer les jolis cœurs ? Parce que là, y a comme qui dirait une sacrée bande d'Aliens qui nous tapent l'incruste au niveau de la galaxie. Va falloir assurer. Prophecy nous propose cinq niveaux de difficulté, de la bleusaille schtroumpfesque au cauchemar du joystick. Si malgré tout vous n'arriviez pas à passer une mission, une option d'invulnérabilité est bel est bien présente. C'est pas glorieux, mais ça peut servir en cas de gros blocage. Les missions vont crescendo (la 6 bloque un peu, ça se calme après grâce à l'arrivée de vaisseaux bien puissants comme le Panther). On sera amené à effectuer plusieurs types d'opérations comme de l'éradication en masse de chasseurs, la reconnaissance d'objets aliens et carrément des bombardements de vaisseaux amiraux. C'est certainement le côté le plus attachant de Prophecy : le look des plus gros vaisseaux aliens est très réussi, à mi-chemin entre "Babylon5" et "Buckaroo Banzaï dans la Cinquième dimension". Pour le coup, c'est Syd Mead ("Blade Runner", "2010") qui a apporté son coup de plume inimitable à la conception des modèles. Même les plus petits Aliens sont bien vus, comme ce vaisseau constitué de trois mini-appareils qui se séparent au combat. Certaines opérations nécessiteront plusieurs missions pour remporter la victoire, notamment l'attaque des plus gros porte-étendard ennemis. Enfin, il ne sera pas nécessaire de triompher entièrement d'une mission pour passer à la suivante. Dans certains cas, ce sera optionnel. Comme on est malgré tout un peu têtu, l'écran de vol historique sera disponible pour rejouer tel ou tel affrontement et essayer d'améliorer son score.




▲*On pourra se battre dans des champs d'astéroïdes et défendre des positions comme ce satellite de communication.*

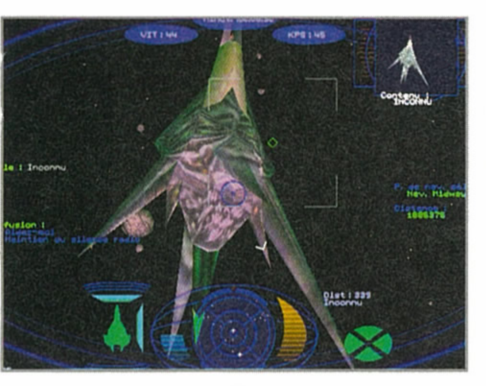


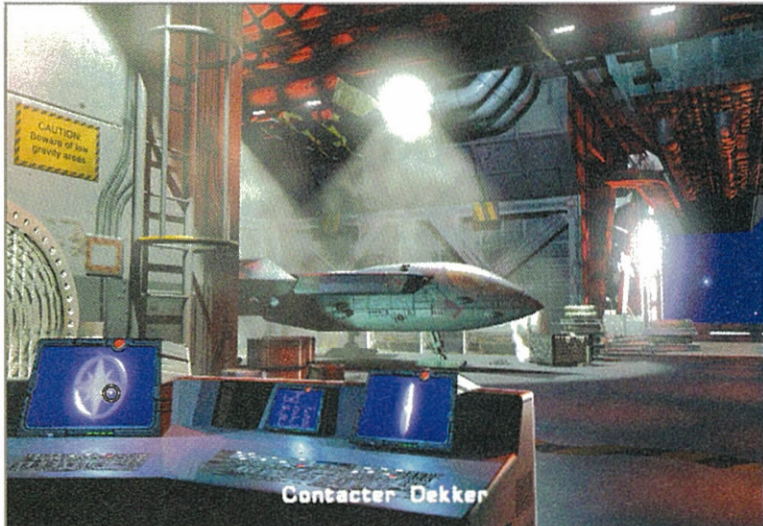
■ JOUABLE SUR PENTIUM 166 32 MO RAM ■ EDITEUR ELECTRONIC ARTS ■ DÉVELOPPEUR ORIGIN SYSTEMS ÉTATS-UNIS
■ TEXTE VF ET VOIX VO ■ NBRE DE JOUEURS 1




▲On peut mémoriser plusieurs pilotes chacun avec leurs sauvegardes, états de service, scores au combat. Ce qui permet de laisser un copain essayer le truc sans qu'il vous pourrisse vos scores.





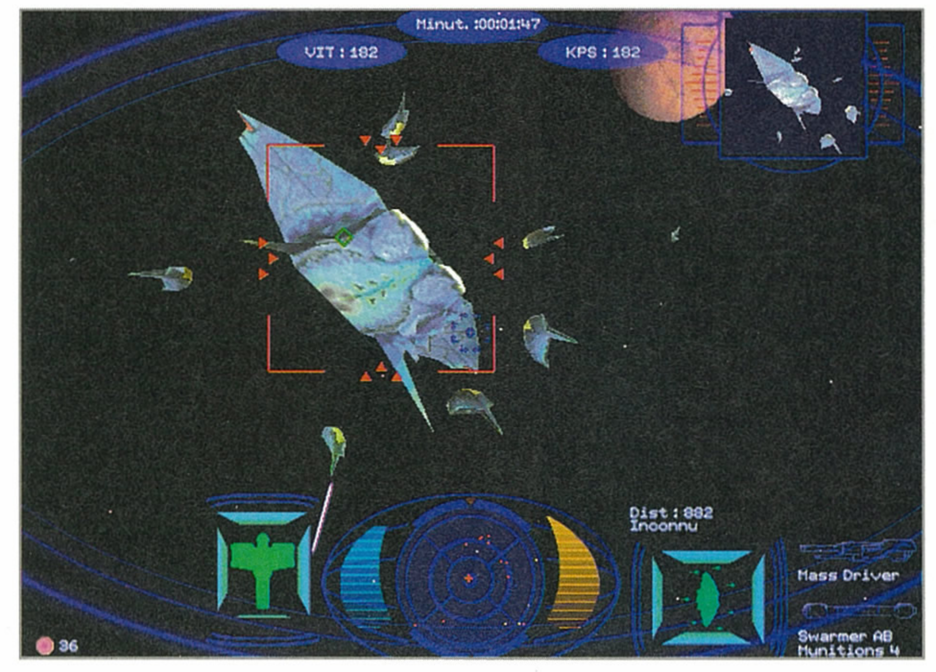



On retrouve les commandes habituelles des Wing Co avec une interface encore simplifiée et un cockpit très lisible (le programme supporte évidemment le joystick, le Flighstick Pro, la manette de gaz et le palonnier). Il y a bien un truc rageant, et c'est pas nouveau : alors qu'on est à pleine vitesse à la poursuite d'un ennemi, cet enfoiré arrive à faire volte-face et ensuite repart en nous semant. C'est complètement aberrant, M'sieur Einstein, mais bon on pardonnera pour un jeu d'arcade. Les petites vidéos de comm interne sont toujours aussi réussies. Quant aux voix et autres insultes, c'est du grand art, notamment les voix trafiquées des Aliens.

Enfin, dernier point avant de vous lâcher la grappe et de retourner y jouer : pas d'option multijoueur dans Prophecy. Ça faisait pourtant partie du cahier des charges originel, Origin ayant même confié le développement à une équipe spécifique. Ils se sont apparemment heurtés à de grosses difficultés. Il est probable qu'il faille encore patienter un moment avant de se régaler à Wing Co multijoueur.

Lord Casque Noir

## Quant à Mark Hammil, il est fantômatique










### REMARQUE

*Prophecy est très orienté baston, c'est donc un esprit assez différent de celui de X-Wing (plus stratégique) ou I-War (plus simulateur). Néanmoins, d'un point de vue graphique, il les enfonce largement.*

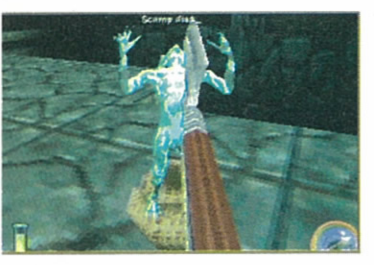


+ Beauté des vaisseaux et des décors.
+ Très fluide et très jouable sous 3Dfx Voodoo ou Direct3D.
- Manœuvres évasives parfois énervantes.
- Pas d'option multjoueur.

**EN DEUX MOTS**

**Avec Wing Commander Prophecy, Origin nous offre le shoot spatial le plus impressionnant du moment. Le programme exploite brillamment les cartes accélérées, que ce soit grâce à Direct3D ou, top du top, en Glide sur 3Dfx. Les scènes cinématiques habillent judicieusement le scénario sans empiéter sur la partie action. La réalisation est de grande classe : look des Aliens, qualité des voix digitalisées, musique et interface. Un très bon jeu pour peu que vous disposiez d'un Pentium 166/32 Mo avec une carte 3D.**



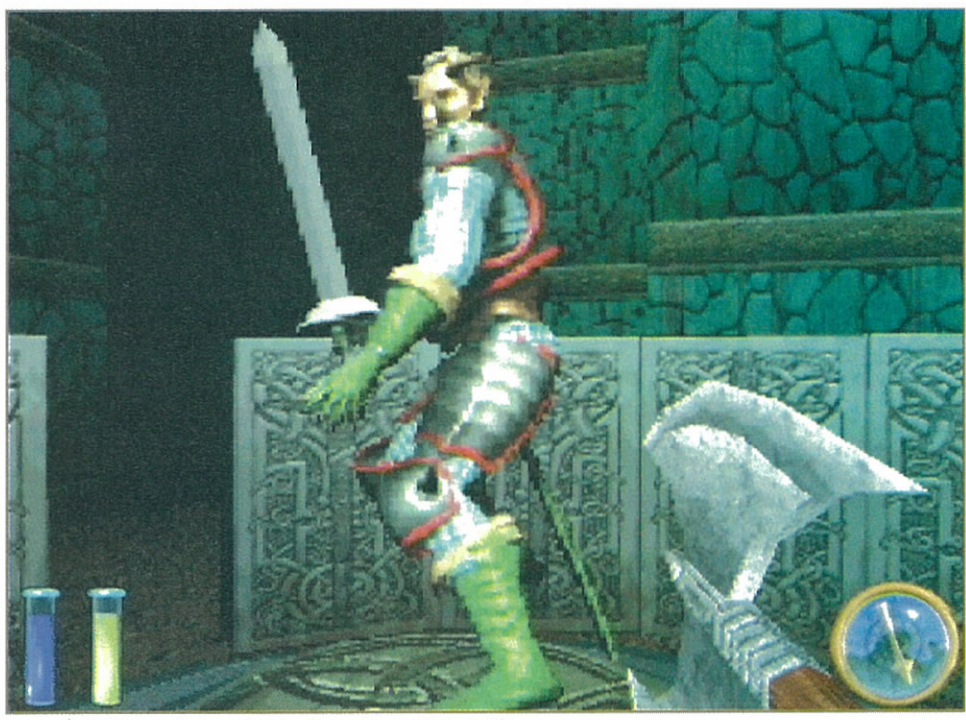




Outch, voilà un fiston qui va avoir bien du mal à faire oublier combien on a aimé son papa... Il est jeune, il est beau, mais est-il bien mûr ce petit ?

# Battlespire

**Jeu de rôles pour joueurs confirmés - PC CD-Rom**

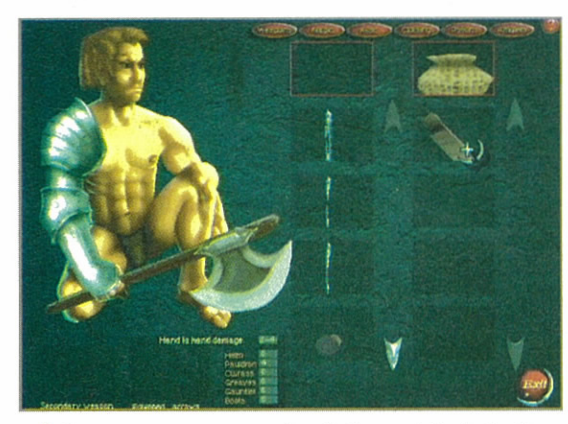


▲ Belles cochonneries, les Draedras pullulent dès le premier niveau. Elles vous mouchent en deux sorts et un coup d'épée : dès que vous les croisez, sauvez votre partie.





◀ Ce vieux chnock est le dernier rescapé des mages de combat qui gardaient la citadelle. C'est lui qui détient le secret du passage vers le donjon suivant. Tiens, signalons ici que ce personnage clef se trouve planqué derrière un passage secret (heureusement facilement décelable sur le plan).



▲ En gros, on commence à poil. On peut s'acheter des fringues au moment de la création du personnage, mais c'est vraiment du gâchis de points de caractéristiques. Je vais en profiter pour vous glisser les bons plans pour créer votre classe de personnage : d'abord, achetez une arme (en fer ou en acier). Les caractéristiques importantes sont la force, l'intelligence et la dextérité, choisissez les avantages "régénération des points de vie", "régénération des point de magie", ainsi que "points de magie=intelligence x 15". Comme désavantage, interdisez-vous toutes les armes sauf celles de deux types au choix. N'imaginez même pas de jouer un pur magicien ou un pur guerrier, seul un mélange des deux s'en tirera, et encore, en ramant.

J'aurais dû me méfier. J'aurais dû me souvenir de la tête que faisait lansolo quand il avait testé Daggerfall. Il était tout livide avec deux nuits blanches dans le ventre. Il marmonnait en boucle : "C'est pas humain... c'est pas humain...". Le jeu était tellement immense, qu'il avait failli y laisser sa peau. J'avais tellement aimé Daggerfall que j'ai expressément demandé à tester Battlespire, qui est en quelque sorte l'héritier de Daggerfall : même développeur (Bethesda), même genre (jeu de rôles), même univers (celui d'Elder's Scroll). Je m'en régalais par avance. Étrangement, pas de dispute, ça s'est passé tout en douceur, les autres testeurs étaient OK, ce serait moi qui testerait Battlespire. D'ailleurs, nous y sommes, je teste Battlespire en ce moment même. Je suis tout livide, j'ai deux nuits blanches dans le ventre. Il est 6 h du matin et j'ai mon test à rendre pour avant-hier. Je marmonne en boucle : "J'l'ai bien cherché... j'lai bien cherché...".

## Argggh, qu'est-ce que je péris ma race !

Autant je peux sans honte clamer sur tous les toits à quel point je suis médiocre aux jeux d'action, autant là je suis très étonné qu'un jeu de rôles me donne autant de mal. J'affiche 400 heures de Daggerfall à mon compteur, Battlespire exploite exactement le même système que je connais sur le bout des doigts et pourtant je peine comme un bossu. Ils ont vraiment mis le paquet. But du jeu : satisfaire les masos intégristes. Ça commence, et on est déjà dans un donjon, presque à poil, un canif entre les dents, et voilà déjà les premiers monstres qui nous tombent dessus. Le ton est donné d'entrée de jeu. Des ennemis à profusion (et des sales bêtes en plus), des passages d'action très difficiles avec sauts au millipoil et plates-formes baladeuses, des énigmes échevelées, des quêtes d'objets à se ronger les



■ JOUABLE SUR PENTIUM 133 ■ EDITEUR BETHESDA ■ DÉVELOPPEUR BETHESDA SOFTWARE ÉTATS-UNIS
■ TEXTE ET VOIX VO ■ NBRE DE JOUEURS SEUL OU JUSQU'À 8 RÉSEAU ET INTERNET

▲ Petit truc utile pour traverser les passages délicats : mettez-vous le mode "avancer silencieusement" (touche S) : cela ralentira de moitié votre vitesse de déplacement.

dents. Résultat : sept heures de crapahutage pour sortir du premier niveau. Je sors enfin, avec une sensation de claustro à terrifier un ver solitaire. Je franchis la porte de la délivrance pour me retrouver téléporté... dans un second donjon. Là, nerveusement, j'ai craqué. J'explore sans trop y croire... oui, je suis bien dans un nouveau donjon. Plus compliqué encore que le premier, avec toujours tellement plus de monstres que je n'arrive d'ailleurs plus à en tuer tellement ils sont coriaces. Je sauve ma partie à chaque pas. Je fuis. C'est moi la proie.

## Que tous ceux qui aiment la prise de tête me relèvent !

Alors je ne sais plus trop quoi penser. J'en suis à une vingtaine d'heures de jeu et j'en ai ma claque. Il faut dire que dans Daggerfall, l'exploration de donjons ne représentait qu'une facette du jeu. Quand on en avait fini un (on n'était d'ailleurs pas obligé de les finir, on pouvait rater ses missions, ce qui rendait le jeu d'autant plus passionnant), bref au sortir d'un donjon, il était impensable de se replonger immédiatement dans un autre dédale de couloirs de pièges et d'ascenseurs. Il y avait bien d'autres choses à faire entre les quêtes, les villes qui fourmillaient d'activités et où se tramaient mille complots, les châteaux, les rendez-vous donnés par de mystérieux inconnus, etc. Là visiblement, c'est donjon sur donjon, donjon à tous les repas, stage intensif de donjon : une corvée, en tout cas les vingt premières heures s'en tiennent à ce régime. Et puisque j'en suis à cracher mon venin, Battlespire est salement buggé et présente des problèmes de compatibilité avec certaines cartes graphiques (reportez-vous au "Tip technique"). Alors je jette l'éponge. C'est loin d'être un mauvais jeu de rôles, le système a fait ses preuves, mais c'est un jeu qui dévore beaucoup de temps et d'énergie sans apporter sa juste part de jubilation. Passer d'un donjon à un autre rend le jeu linéaire, quasi carcéral. Si vous ne connaissez pas Daggerfall, je vous conseille de commencer par lui. Et si, une fois Daggerfall consommé, ce que vous y avez préféré c'était les donjons, alors OK, vous êtes fait pour Battlespire.

monsieur pomme de terre

### TIPS TECHNIQUE

*Décidément, Bethesda ne veut pas se mettre à Direct X. OK, il faut donc passer par le DOS (émulé sous Windows 95 si on le désire). Mais le problème vient des cartes graphiques les plus récentes, qui n'intègrent pas les drivers VESA 3.0, et non de 2.0 qu'utilise Battlespire. Dans ce cas, vous aurez besoin d'un utilitaire tel que Syteck Display Doctor 6.0 pour servir d'interprète entre le soft et votre carte.*



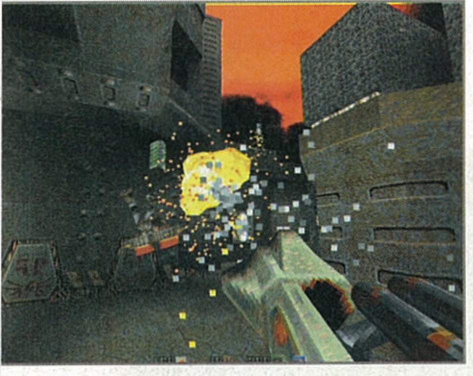

◀ *Un mode multijoueur. Ça partait d'une excellente intention, mais le résultat est inepte. Le jeu ne se prête pas au Deathmatch : quand on fouille un coffre, on ne voit plus ce qui se passe ; quand on meurt, il faut se rééquiper à chaque fois, ça tourne vite au duel de magiciens nudistes et qui plus est, il faut un CD par joueur.*

+ Un système et un moteur qui ont fait leurs preuves dans Daggerfall et qui nous reviennent légèrement améliorés et en S-VGA.
- Trop difficile d'entrée de jeu.
- Le joueur ressent un manque de liberté évident.
- Bien moins planant que Daggerfall.

**EN DEUX MOTS**

Dans la tradition d'Ultima Underworld ou de Dungeon Master, Battlespire est un jeu de rôles difficile, technique, presque aride mais qui présente d'indéniables qualités. Il reste néanmoins une régression par rapport à Daggerfall, particulièrement si on compare la liberté qu'accordait ce prédécesseur au joueur avec la linéarité de Battlespire.

TECHN. 70 DESIGN 80 INTÉRÊT 77









# Quake 2

**Quake pour tous space-bouchers – PC CD-Rom**



Dans la secte des quakers fous, Quake 2 est un peu attendu comme le messie cosmoplanétaire. Après la sortie de q2test et bien qu'Id n'ait pas lancé de bêta-test pour le jeu réseau, Quake 2 est bien parti pour faire trembler la Terre à nouveau. Les marines vont pouvoir reprendre leur entraînement.



Pour la centième fois, les soubresauts de la navette me tirent de mon engourdissement. La chaleur dans la soute est intenable.

*– Groumf ! Keskya encore ?*

*– Ça te dérangerait pas de foutre ta tête ailleurs, quand tu roupilles...*

*– Beuh, j'étais en train de rêver que je me faisais une Iron Maiden.*

*– Pauv'naze, tu vas voir tout à l'heure qui va se faire qui.*

Par le hublot, les montagnes déchiquetées défilent sous le soleil orange. Ma bouche se tord dans un rictus et un crachat parabolique vient s'écraser sur les bottes de mon voisin de chambrée.

*– Putain, Solo, tu me cherches ou quoi. Gaffe, merde, tu vas trouer la coque...*

Mais mon esprit est ailleurs. Je me souviens de la première fois. Quand ILS sont arrivés. Comme des météores, ils fondirent sur la Terre, leurs vaisseaux dégueulant des hordes de créatures bio-mécaniques, les sales cyborgs de l'enfer. Ils tuèrent et capturèrent tout ce qui vivait. On pensait que les Stroggs – c'est ainsi qu'on les nomma – en avaient après nos ressources. Le minerai, le métal, l'eau, Guillaume Durand, ce genre de truc. Mais pas du tout. Tout ce qu'ils voulaient, c'était faire provision de chair fraîche. Pour la bouffe. Et pour construire leurs fichus bio-cyborgs : des organes, des cerveaux, des membres arrachés, toujours plus.

*– Fais iéch, Solo, remets tes bottes, c'est plus respirable, là. Le sergent a dit : "pas d'armes chimiques en atmosphère confinée". Garde ça pour les Stroggs...*

*– Hé, refroidis, gars, refroidis, tu veux. D'ailleurs, c'est 3585. On va se pieuter. Rappelle-toi, Boomer, quand tu seras en bas : si tu te fixes, t'es cuit. Accroche bien tes balloches et rendez-vous à Strogg City.*

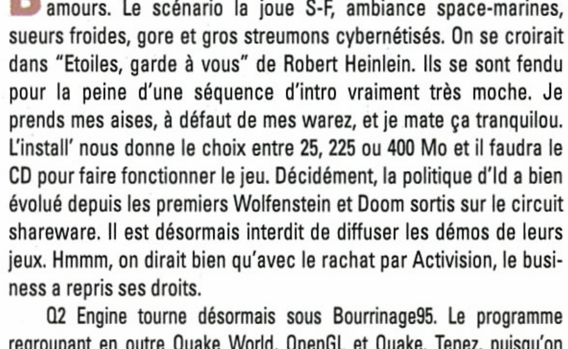
Ambiance space-marines, sueurs froides, gore et gros streumons cybernétisés. Vous l'avez compris, Id Software renoue avec ses premières amours.

*Les ennemis explosent en balançant de la viande partout.* ▼





## S-F, bizness et OGL



Bon, vous l'avez compris, Id Software renoue avec ses premières amours. Le scénario la joue S-F, ambiance space-marines, sueurs froides, gore et gros streumons cybernétisés. On se croirait dans "Etoiles, garde à vous" de Robert Heinlein. Ils se sont fendu pour la peine d'une séquence d'intro vraiment très moche. Je prends mes aises, à défaut de mes warez, et je mate ça tranquilou. L'install' nous donne le choix entre 25, 225 ou 400 Mo et il faudra le CD pour faire fonctionner le jeu. Décidément, la politique d'Id a bien évolué depuis les premiers Wolfenstein et Doom sortis sur le circuit shareware. Il est désormais interdit de diffuser les démos de leurs jeux. Hmmm, on dirait bien qu'avec le rachat par Activision, le business a repris ses droits.

Q2 Engine tourne désormais sous Bourrinage95. Le programme regroupant en outre Quake World, OpenGL et Quake. Tenez, puisqu'on parle d'OpenGleu, allons faire un tour dans le menu des options vidéo. Môssieur Quake 2 ne se refuse rien. On aura le choix entre le driver logiciel, le driver OpenGL système, OpenGL pour 3Dfx ou OpenGL pour PowerVR. Les résolutions proposées sont pléthore, du 320x200 au beaucoupxbeaucoup, genre 1600x1200. On pourra donc jouer sur 3Dfx en 320x200 (aucun intérêt) ou par logiciel en 1280x1024 (parfaitement injouable sur un PC de base). Bref, je passe plutôt en OpenGL 3Dfx 640x480 avec la taille de l'écran au maximum et je déconnecte les textures 8 bits. Au fait, c'est quoi cette histoire de textures ? Eh bien, si votre carte a du mal à afficher des textures en 16 ou 24 bits, cette option 8 bits est alors la bienvenue. Quant au driver OGL système, il est destiné à ceux qui tournent sous NT avec des cartes OpenGL complètes comme une 3DLabs Glint500. Mais ça court pas les rues.

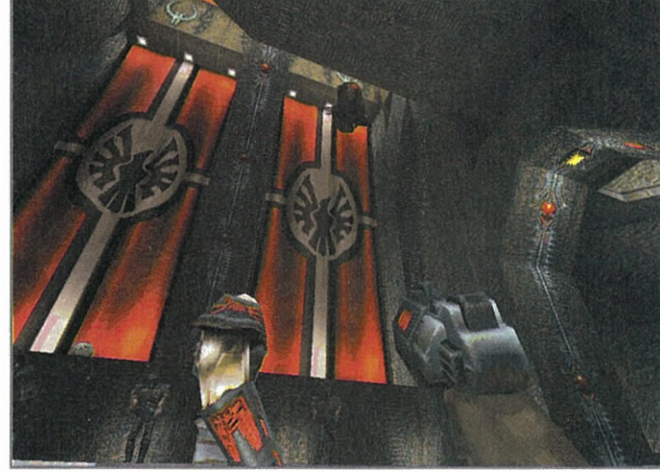
Dernier check-up : un petit tour dans le menu des options pour régler la balance effets/musique. Réflexion faite, je coupe la musique à base de guitares hard-rock. C'est vrai, on aurait apprécié de la bonne techno, ça aurait été de circonstance. Mais, bon, on a échappé à la country, c'est déjà ça. C'est aussi dans les options que l'on peut choisir d'afficher une croix pour faciliter la visée ou enclencher le mode free-look. En free-look, la souris contrôle la direction où l'on regarde. Ça évite de faire le poulpe avec cinquante touches clavier. C'est bien pratique en solo pour lever la tête,



▲ *On pourra récupérer des ustensiles comme ce bidule pour respirer sous l'eau. On pourra booster avec des charges d'adrénaline, des stim packs. L'inventaire permet de stocker les bonus pour usage ultérieur, notamment les Quad Damage.*

### Les armes

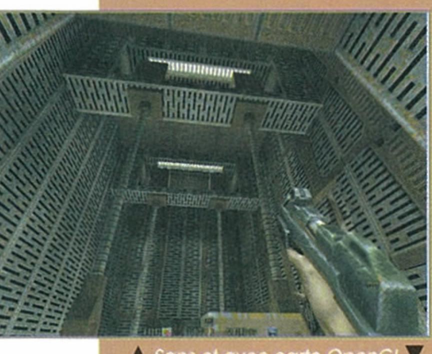


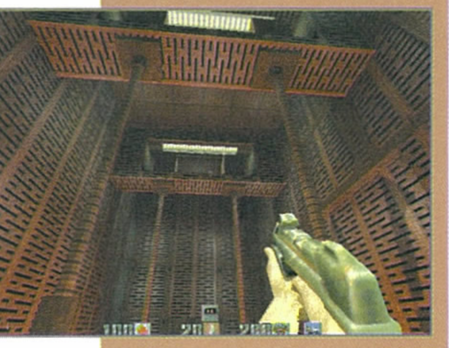
*Quake a été censuré en Allemagne. À cause de la violence ou à cause de ce genre de fanions. C'est vrai que c'est d'un goût douteux.* ▶

# "D3D sucks"

C'est pas moi qui le dit, mais John Carmack, le chef développeux chez Id. Ou comment Quake 2 s'est retrouvé au beau milieu de la bataille des API 3D : Microsoft-vendeur-de-soupe contre les programmeurs qui veulent du vrai code qui booste. Direct 3D contre OpenGL. Actuellement, les développeurs doivent passer par le Windows Hardware Quality Lab pour savoir si leur moteur OGL est autorisé par Microsoft. Quake 2, le testament de OpenGL ? Non. Apparemment, OGL et Direct 3D vont fusionner. D'ailleurs, vous pourrez trouver sur le CD 89 une appli pour Riva 128 qui fait la passerelle entre D3D et OpenGL.



▲ Sans et avec carte OpenGL ▼



# La console

Quake est livré avec son décapsuleur, la console, qui permet de passer des commandes à la volée pour paramétrer le jeu ou tricher. La console s'obtient en appuyant sur le "petit 2" au-dessus de la touche Tab. Voici quelques commandes utiles.

GOD
INVINCIBILITÉ.

GIVE ALL
TOUTES LES ARMES.

NOTARGET
LES MONSTRES NE VOUS VOIENT PLUS.

NOCLIP
POUR PASSER À TRAVERS LES MURS.

FOV V
RÈGLE LA FOCALE, "V" REPRÉSENTE L'ANGLE.

MAP NIVEAU
VOUS TÉLÉPORTE AU NIVEAU "NIVEAU".

regarder dans tous les coins. En deathmatch, c'est surtout le petit truc qui vous perdra.

Les mains habiles du medtech m'aident à prendre place dans le pod de descente Mark 9A fin, noir, il est indétectable par les systèmes de défense Stroggiens.

*– Fais de beaux rêves, soldat. Un p'tit somme et tu te réveilles frais et dispo pour le lever du soleil. Ça sera pas notre soleil, mais bon...*

J'ai déjà fait ça une bonne dizaine de fois, en classe de simulation. Pas de quoi flipper. Mais cette fois, c'est pour de vrai. Je me souviens de mon premier jour d'entraînement. Le commandant d'unité qui nous braillait les ordres. On venait de découvrir comment les Stroggs voyageaient si vite en hyper-espace. Ces raclures utilisent des trous noirs comme portes stellaires. On ne sait toujours pas s'ils sont tombés dessus par hasard ou en trifouillant la structure du continuum. Mais, bah, ça fait aucune différence. Maintenant, quand ils ont faim, il leur suffit de pousser la porte, pas plus compliqué que de foutre les pieds dans un Burger. Et dans deux heures, ce sera mon tour...

*– Kruuuuitzzzt ! ... Fzzzz... Bienvenue à vous, peuples de la coalition. C'est l'amiral de la flotte Crockett qui vous parle, du pont supérieur du Phobos. Secouez-vous les fesses, bande de larves. Je sais que le réveil est difficile, y en a encore qui ont dû gerber dans leur casque, mais on respire un bon coup et ça va le faire. Nous venons d'entrer dans l'orbite de Stroggos, le système d'origine de nos copains les aliens. Comme nous l'avions supposé, l'atmosphère est putride, mais c'est respirable. Alors, vous allez pas faire vos mijorées. Descente sur la planète amorcée, vérifiez vos vis-à-vis et armez les toboggans. Vzzz...*

J'effectue mes premiers pas dans Quake 2 et déjà je péris ma race. Le décor qui m'entoure est très réaliste. Le bâtiment est défoncé de toutes parts et des gerbes d'étincelles jaillissent des câbles coupés. Le ciel que j'entrevois par une ouverture est orange-violet et des vaisseaux passent à basse altitude. C'est clair, presque lumineux, et avec OpenGL, c'est bougrement fluide. Rectification, c'est fluide sauf quand le programme fait un accès disque pour charger les textures auquel cas sons et images se bloquent un court instant. Le blaster que j'ai en main balance des projectiles d'énergie et c'est le second choc : les effets de lumière sont fabuleux. Je m'amuse à balancer des boulettes dans les coins sombres pour admirer les halos de verts qui illuminent les murs. Putain, des cercles de lumière en mouvement, en temps réel, ça doit bouffer du CPU. On sent bien que c'est le premier niveau du jeu. Celui du q2test, celui qui doit convaincre le chaland. Tous les effets du nouveau Quake Engine sont réunis comme sur une belle plaquette de papier glacé. Il y a des vitres transparentes que l'on peut faire exploser d'un coup de blaster. Y a de la flotte, bien translucide aussi, où l'on va pouvoir patauger et nager, parce qu'un doom sans niveau dans les égouts, c'est pas un doom. Les sources de lumière sont gérées comme dans la vraie vie, c'est-à-dire que quand on passe devant une lampe, l'arme qu'on a à la main s'illumine de la couleur de la lampe. Du dynamic lightning, que ça s'appelle (par contre, ces effets de lumière ne sont pas gérés sans carte OpenGL). Mais le meilleur, ce sont les explosions. Jusqu'à présent dans tous les jeux, même avec un moteur polygonal, les flammes étaient représentées par des sprites rotoscopés. Déjà avec Quake, on a vu apparaître les "confettis" utilisés pour représenter le sang, les impacts des armes sur les murs, les gerbes de flotte. Eh bien, dans Quake 2, les explosions sont modélisées comme le reste, c'est-à-dire en 3D. De même pour les nuages de fumée qui s'échappent des armes. Ça pourrait sembler un détail, mais ces explosions, façon mini-champignon nucléaire, j'en reviens encore pas tellement c'est beau.

Schtung ! Mon pod est éjecté sur le côté du vaisseau. Wiiiiiiiiooo ! L'atmosphère externe brûle, en hurlant, les parois externes du suppositoire. Ka-booooum ! Merde, y a un truc qui foire. J'ai dû heurter un autre pod. L'ECM n'indique aucun feu ennemi. Les latéraux et les gyros fonctionnent au poil et la cité alien grossit sur l'écran de contrôle. Normalement les pods sont guidés par ping, d'ailleurs... Gosh ! où sont passés les autres ? Y z'étaient là y a une minute... Brutalement, l'autocom se met à hurler d'une voix distordue.

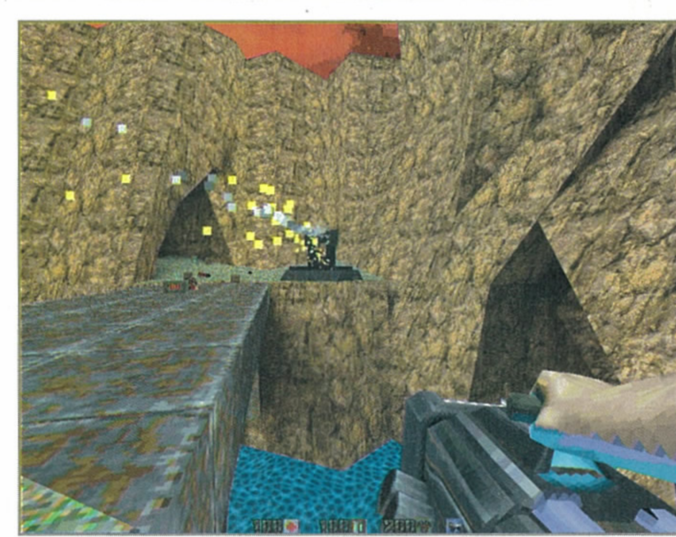
*– Mayday ! Mayday ! ...avons perdu toute la puiss... écrans n'ont pas fonction... perdu le... ils arrivent de tous les...vzzxrrrkrrr... aaahhh, c'est horrib.... pertes sont ... zzzzkkkzzztt.*

▼ Des perspectives hallucinantes.

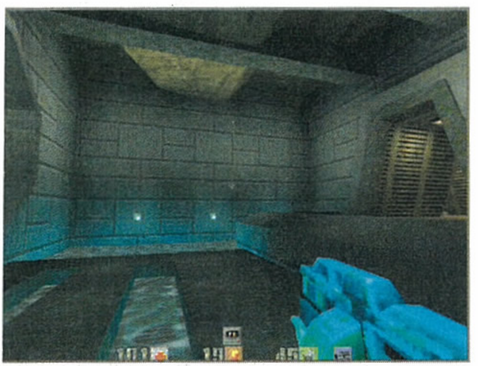




▲ Décapité, il continue à tirer, le bougre ! ▼



▲ Vous vous ferez allumer par des tourelles. Pour vous en débarrasser, il suffira d'éliminer le Strogg aux commandes.


Les effets de lumière sont très convaincants.


Les fameuses mouches.


Des instructions précises pour vous guider à défaut d'une carte.



Silence. Ben ça commence bien, j'le savais bien, que c'était pas un bon plan. Y se sont encore vautrés, les planqués d'en haut. Oui, c'est ça : les Stroggs avaient des défenses électro-magnétiques et maintenant, question effet de surprise, ben euh... Je déroute le pod. Bingbadadoum! Un bel atterrissage comme j'en ai le secret. Et merde, j'me suis explosé le crâne. Pis j'ai comme une p'tite faim, là. Bon allez, je prends mon gun, je respire un bon coup et j'y vais. C'est bien une veine si y refusent de m'servir une grande frite dans ce patelin.

## Les niveaux

Quake 2 se décompose en huit tableaux principaux eux-mêmes subdivisés en plusieurs sous-niveaux. Trente-neuf maps au total, comme on dit dans le jargon quakien. Id a en effet repris l'organisation en "hub" à la manière d'Hexen. Pour franchir un tableau, il faudra donc parcourir les sous-niveaux qui le composent et remettre en route une tripotée de dispositifs hi-tech. Vos objectifs principaux seront d'établir une ligne de communication entre les ordinateurs aliens et votre haut commandement, de détruire la grosse bertha située au sud de la ville, de mettre hors-service la porte stellaire entre la Terre et Stroggos, et enfin d'assassiner le commandant des vilains, l'immonde Makron. Joli programme somme toute. Vos pérégrinations vous mèneront dans des décors plutôt variés : métro, usine, mines, réacteur, labos, et même une base spatiale et le palais du Makron. Les niveaux sont essentiellement en intérieur mais on pourra s'offrir quelques bouffées d'air pur en extérieur. L'architecture est complexe et on sent les efforts qu'a fait Id pour rendre l'ambiance moins sombre. Malgré tout, on est loin des gigantesques perspectives de Jedi Knight. C'est autre chose. Autre nouveauté : une pression sur F1 fait apparaître un écran de briefing. On y trouve l'objectif en cours, les actions accomplies (nombre d'ennemis tués, de secrets trouvés), ce qui est bien pratique pour éviter de se perdre dans le dédale des niveaux. Par contre, il faudra se fader des chargements avant chaque sous-niveau, ce qui est un peu gonflant.

## Engore du gore

Tous ces interrupteurs à enclencher, ces clés à trouver, c'est bien joli, mais ça ralentit la boucherie. Faut dire qu'avec les moteurs actuels, les décors sont tellement longs à concevoir que les programmeurs rallongent la durée de vie du jeu en mettant des portes partout. Or nous, ce qu'on veut, c'est faire pisser le sang. Et on n'est pas déçu. Quake 2 est bien gluant. Y a de gros impacts bien dégoulinants sur les streums. On peut en décapiter certains. Une dernière rasade de bastos et on fait exploser le cadavre pour répandre la

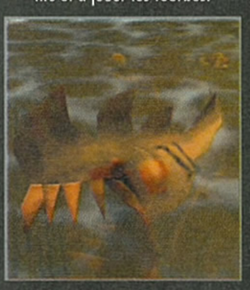
Gana et Casque défendent farouchement le CD.




## Les Stroggs


**MACHINE GUN GUARD**
Le plus dangereux des humains modifiés est armé d'une mitrailleuse. Plutôt facile à éliminer, il se balade en groupe, ce qui rend sa chasse plus sportive. De son passé humain, il conserve une certaine capacité à éviter les tirs et à jouer les fourbes.


**ENFORCER**
Un gros musculeux qui tire à la vitesse de son canon rotatif. Pour mieux vous truffer, il est aussi capable d'éviter vos tirs et de se mettre à genoux. Même quand il est mort, ne restez pas dans l'axe : il balance une dernière salve avant de crever, cet enfoiré.


**REQUIN BARRACUDA**
Ce sont les seules formes de vie indigènes rencontrées sur Stroggos. Leurs dents aiguisées comme des rasoirs et leurs nageoires puissantes n'attendent que de vous démembrer. Ils attaquent en groupe, ne sont pas très résistants, mais n'oubliez pas de respirer de temps en temps.


**BERSEKER**
L'opération de chirurgie esthétique a bien réussi sur le Berseker. Il dispose d'un pieu métallique à un bras, d'un marteau à l'autre et il se déplace très vite. Moyennement dangereux, ce mutant se relève de ses blessures et ne vous lâchera pas avant éradication totale.


**BRAINS**
Ce cyborg vicieux est une véritable abomination avec ses faux à la place des bras. Quant il attaque, sa poitrine envoie des tentacules suçant l'énergie vitale. Un peu comme France Télécom avec mon compte en banque.


**ICARUS**
L'Icarus dispose d'un jet-pack et de blasters lasers montés sur ses épaules. Avec son armure résistante, sa grande mobilité aérienne et un très sale caractère, l'Icarus est une grosse pointure.


**IRON MAIDEN**
Ces femmes fatales sont équipées d'un lance-roquettes et de griffes pour arracher la chair. Pas vraiment le genre de poupée à présenter à môman. N'admirez pas leurs formes voluptueuses plus de deux secondes et dépêchez-vous de les hacher menu.


**GLADIATOR**
Avec ses deux énormes jambes mécanisées et un canon rotatif (gatling) sur l'épaule, le Gladiator est un peu le Bisounours de la famille des mutants. Attention à ne pas rester plus d'une seconde dans son axe. Méfiez-vous aussi de son sécateur coupe-ongles géant.



# DELTAROM : Deux magasins plus une vente par correspondance entièrement consacrés aux CDROM et aux jeux vidéo Playstation et Nintendo 64.

**DELTAROM PARIS**
81, Rue D'AMSTERDAM
75008 PARIS
Tél : 01 45 26 17 17
Métro Place Clichy ou Liège

**DELTAROM RUEIL**
65, Avenue Paul Doumer
92500 Rueil-Malmaison
Tél : 01 47 08 08 30

**DELTAROM VPC - 81, Rue D'AMSTERDAM**
**75008 PARIS - Tél : 01 45 26 17 17**

## JEUX PC CDROM A PRIX UNIQUE : 99 F

| | | | |
|---|---|---|---|
| 11 TH HOUR VF | DUKE NUKEM 3D | NORMALITY VF | STEEL PANTHER VF |
| Battle Ground Waterloo | EarthWorm Jim 1+2 nf | OLYMPIC GAMES | SU-27 FLANKER VF |
| Beneath Steel Sky VF | FABLES VF | OTHELLO VF | THE DIG VF |
| BIOFORGE VF | FLIGHT Unlimited VF | Panzer General II NF | TIE Fighter Collector |
| CAESAR 2 VF | FULL THROTTLE VF | PITFALL NF | TIME COMANDO VF |
| COLONIZATION VF | HARDLINE VF | Realms of Haunting VF | TOONSTRUCK VF |
| Conquest New World vf | INCA 2 VF | ROAD RASH NF | ULTIMA 8 VF |
| CYBERIA 2 VF | LARRY 5 VF | SCREAMER VF | VIRTUAL SNOOKER |
| DARK FORCES VF | LIGHTHOUSE VF | SHANGAÏ VF | WARHAMMER VF |
| Daedalus Encounter VF | MAGIC CARPET 2 VF | Sherlock Holmes 2 VF | WARWIND VF |
| DEATH RALLY NF | MANIC KARTS NF | SILENT HUNTER VF | X-WING Collector NF |
| DEADLOCK VF | MECHWARRIOR 2 VF | Simon le Sorcier 2 VF | YAHTZEE VF |
| Destruction Derby NF | NAVY STRIKE NF | SPACE HULK 2 NF | Z VF |

## PC Multimédia +

Carte Mère Asustek Chipset Intel TX
Disque dur 3,2 Go Fast IDE
32 Mo RAM - 512 Ko cache
Carte vidéo Matrox Mystique 4 Mo EDO
Carte son Creative Labs AWE 64
Lecteur disquettes 3,5" 1,44 Mo
Lecteur CDROM 24X
Ecran 17" Philips 107S
2 HP stéréo 3D 500W avec caisson de basse
Clavier Multimédia - Souris Microsoft Série 2
Windows 95
Microsoft Home Essentials : Word, Works 4.0, Money 97, Atlas Mondial Encarta, Microsoft Football et Internet Explorer
Garantie sur site 1 an

**PENTIUM MMX 200 MHz .. 11 890 F TTC**
**PENTIUM MMX 233 MHz .. 12 590 F TTC**

## PC Professionnel

Carte Mère Asustek Pentium II ATX P2L97
Disque dur 6,4 Go Fast IDE
32 Mo RAM en DIMM
Carte vidéo ATI XPERT WORK 4Mo AGP
Carte son Creative Labs AWE 64
Lecteur/sauvegarde 1,44 Mo et 12O Mo
Lecteur CDROM 24X
Ecran 17" Philips 107S
2 Hauts parleurs actifs 60 W
Clavier 105 touches
Souris Microsoft Intellimouse
Windows 95
Microsoft WORD
Garantie sur site 1 an

**PENTIUM II 233 MHz.... 16 650 F TTC**
**PENTIUM II 266 MHz.... 17 650 F TTC**
**PENTIUM II 300 MHz.... 19 100 F TTC**

## JEUX PC CDROM

3D Pinball Creep Night VF . 275 F
3D ULTRA MINI GOLF... 149 F
688I HUNTER KILLER VF 325 F
A10 - CUBA VF.......... 119 F
ACTUA SOCCER 2 VF ... 299 F
AGE OF SAIL VF......... 299 F
AGE OF EMPIRE VF..... 329 F
AH-64 LONGBOW 2 VF .. 325 F
AH-64D KOREA DATA VF 195 F
ALBION VF ............ 149 F
ARENA 2 : Dagerfall NF... 149 F
ARMORED FIST 2 NF.... 329 F
ASTERIX & OBELIX VF.. 199 F
A.T.F. 98 VF............ 325 F
ATLANTIS VF .......... 329 F
BATTLE ISLE 4 VF ...... 299 F
BATTLE SPIRE NF ...... 339 F
BLADE RUNNER VF..... 329 F
BLOOD NF ............. 269 F
BYZANTINE VF......... 329 F
CAPITALISM VF ....... 335 F
CARMAGEDON VF...... 295 F
Chronicle Of the Sword VF 249 F
Civilization 2 Collector VF . 395 F
CLUEDO VF............ 295 F
COMANCHE 3 VF....... 345 F
Command & Conquer VF.. 249 F
CONQUEST DELUXE VF. 195 F
CONQUEST EARTH VF .. 249 F
CONSTRUCTOR VF ..... 299 F

CREATURES VF ........ 129 F
CROISADES VF......... 329 F
CYCLONES VF .......... 299 F
DARK COLONY VF...... 299 F
DARK EARTH VF ....... 299 F
DARK REIGN VF........ 299 F
DAYTONA U.S.A. NF..... 295 F
Démons & Manants VF.... 269 F
DIABLO NF............. 249 F
DRAGON LORE 2 VF .... 275 F
Duke Nukem à Washington. 199 F
Duke Nukem Atomic Ed... 199 F
DUNGEON KEEPER VF .. 269 F
EASTERN FRONT VF.... 329 F
EGYPTE VF ............ 369 F
EUROPE 1 NF .......... 249 F
EUROPE 2 NF .......... 275 F
EVOLUTION VF ........ 299 F
EXCALIBUR VF......... 329 F
EXTREME ASSAULT VF . 299 F
F1 GRAND PRIX 2 VF.... 195 F
F1 RACING VF.......... 335 F
F16 FIGHTING FALCON . 325 F
F22 LIGHTNING VF ..... 295 F
F22 AIR DOMINANCE VF 329 F
FA 18 HORNET 3.0 NF ... 299 F
FIFA SOCCER 98 VF..... 299 F
FINAL DOOM NF ....... 285 F
Flight Simulator 98 VF .... 395 F
FLIGHT SHOP NF....... 345 F
FLYING CORPS GOLD VF 195 F
FORMULA KARTS NF ... 299 F
FORMULA ONE ( 3D ) ... 379 F
Fort Boyard : La légende vf 169 F
FUN TRACKS NF........ 195 F

GABRIEL KNIGHT 2 VF.. 129 F
GAME FACTORY VF ..... 365 F
GENE WARS VF......... 295 F
GOLF PRO VF .......... 329 F
Great Battles Of Alexander. 295 F
GUY ROUX Manager VF.. 269 F
Heroes M&M 2 Deluxe VF . 325 F
Heroes Magic 2 Data VF... 169 F
HEXEN (Heretic 2) NF .... 245 F
HEXEN 2 (3D) .......... 335 F
HOLIDAY ISLAND VF ... 319 F
F 22 RAPTOR........... 345 F
IMPERIALISME VF ..... 335 F
IMPERIUM Galactica VF.. 329 F
Intnl Rally championship vf 295 F
I-WAR VF .............. 329 F
IZNOGOOD VF ......... 199 F
JEDI KNIGHT 3D ....... 345 F
JET FIGHTER III Deluxe.. 295 F
JOIN STRIKE FIGHTER.. 335 F
JONAH LOMU .......... 299 F
KARMA VF............. 199 F
KICK OFF 97 VF ....... 269 F
King Quest Anthology NF.. 195 F
K.K.N.D. VF ............ 249 F
LANDS OF LORE 2 VF ... 329 F
L.B.A. 2 VF ............ 299 F
Le Cauchemar de PPD VF . 249 F
Le Secret du Templier VF.. 215 F
LE TITANIC VF......... 329 F
Le Trésor des Toltèques VF. 249 F
LEGACY OF KAIN VF ... 329 F
LEISURE LARRY 7 VF ... 295 F
Les Boucliers Quetzacoatl vf 295 F
Les Chevaliers Baphomet vf 149 F

Les Guignols de L'Info vf .. 149 F
Les Espions du Futur VF .. 269 F
Les Mystères de Louxor VF 329 F
LINKS LS 98 VF......... 369 F
Lords of the Realms 2 VF .. 295 F
Magic L'Assemblée VF .... 335 F
Magic L'assemblée Data VF 169 F
MASTER OF ORION 2 VF 325 F
MEN IN BLACK VF...... 329 F
MISSION CRITICAL NF.. 195 F
MONKEY ISLAND 3 VF .. 299 F
MONOPOLY VF......... 260 F
Monopoly STAR WARS VF 295 F
MOTO RACER VF....... 295 F
MYST VF............... 249 F
MYST 2 VF (RIVEN) ..... 335 F
MYTH VF .............. 335 F
NASCAR RACING 2 VF .. 169 F
NBA LIVE 97 VF ....... 249 F
NBA LIVE 98 VF ....... 325 F
NEED FOR SPEED 2 VF .. 295 F
Need For Speed 2 S.E. VF.. 325 F
NHL HOCKEY 97 NF..... 249 F
NHL HOCKEY 98 NF .... 335 F
OPERATION PANZER VF 345 F
Opération Survie vf (C&C).. 99 F
OVERBOARD ........... Tél.
OUTLAWS + DATA VF ... 325 F
OUTPOST 2 VF.......... 329 F
PANDORA Directive VF .. 329 F
PAX IMPERIA 2 VF...... 349 F
PHANTASMAGORIA VF . 129 F
Phantasmagoria 2 VF ..... 199 F
Pinball : TimeShock NF ... 295 F
POD : Extended time vf .... 99 F

POD GOLD VF.......... 195 F
POLICE QUEST SWAT VF 129 F
POPULOUS 3 VF.......... Tél.
POWER CHESS VF ...... 285 F
QUAKE NF ............. 149 F
QUAKE 2 NF............ 335 F
Quake Mission Pack 1 NF.. 195 F
Quake Mission Pack 2 NF.. 195 F
Rally Championship VF ... 149 F
Rally Champion. X-MILES. 159 F
RAYMAN GOLD VF ..... 249 F
RAYMAN DESIGNER VF . 169 F
REAL ATC VF .......... 295 F
REBEL ASSAULT 2 VF ... 149 F
RED ALERT : C & C VF . 295 F
Red Alert : Mission MAD vf 129 F
Red Alert : Mission Taïga vf 99 F
REDNECK RAMPAGE NF 325 F
RESIDENT EVIL (3D) VF . 295 F
RISING LANDS VF ...... 325 F
SABRE ACE VF ......... 325 F
SAMPRAS TENNIS NF ... 299 F
SCRABBLE 2 VF ........ 395 F
SCREAMER 2 VF........ 149 F
SCREAMER RALLY VF .. 245 F
SEGA RALLY NF ....... 295 F
SETTLERS 2 DELUXE VF 269 F
Shadow of the Empire (3D). 335 F
SHADOW WARRIOR NF . 329 F
SIERRA PRO PILOT VF ... Tél.
SIM COPTER VF........ 279 F
SKYNET NF ............ 325 F
SPYCRAFT VF.......... 269 F
STARCRAFT VF......... 345 F
Star Trek Generations VF.. 329 F

SUBCULTURE VF ....... 329 F
Super EF 2000 VF ....... 325 F
Super Street Fighter 2..... 129 F
SYNDICATE WARS VF ... 295 F
TAKE NO PRISONNERS.. 349 F
TENNIS ARENA .......... Tél.
Terminator Futurshock NF. 295 F
THE HIVE WIN 95 NF.... 199 F
THE LAST EXPRESS VF . 329 F
THEME HOSPITAL VF... 315 F
TINTIN au Tibet VF ..... 199 F
Tintin : Le Temple du Soleil 199 F
TOCA TOURING CAR VF 299 F
TOMB RAIDER VF ...... 229 F
TOMB RAIDER 2 VF..... 299 F
TONE REBELLION VF... 295 F
Total ANNIHILATION VF. 329 F
TOUCHÉ-COULÉ VF .... 295 F
UNREAL VF ............ Tél.
URBAN RUNNER VF..... 175 F
VERSAILLES VF........ 379 F
Warcraft 2 : Data Disk VF . 159 F
WARCRAFT 2 Deluxe VF . 195 F
WARHAMMER 2 VF..... 349 F
WARLORD 3 VF......... 325 F
WARWIND 2 VF......... 335 F
WIPE OUT 2097 (3 D) NF . 369 F
World FootBall 98 VF..... 249 F
WORMS 2 VF........... 329 F
X-COM APOCALYPSE VF 325 F
X-WING vs Tie Fighter VF. 335 F
ZORK Grand Inquisitor vf. 329 F

VF : Jeu et manuel Français
NF : Notice en Français

## CARTE 3DFX

MAXI GAMER 3DFX ....... 1.049 F
MAXI GAMER 3DFX + POD . 1.090 F
MONSTER 3DFX........... 1.249 F
MONSTER 3DFX + JEUX.... 1.389 F

## ACCESSOIRES

CH F16 Combat Stick..... 545 F
CH F16 Fighter Stick ..... 795 F
CH F16 Flight Stick ...... 395 F
CH FORCE FX.......... 990 F
CH FOCRE FX + JF3 ... 1.199 F
CH GAME CARD 3 ...... 295 F
CH PEDALS............ 495 F
CH PRO THROTTLE .... 895 F
CH VIRTUAL PILOT .... 495 F
CH Virtual Pilot Pro...... 795 F
FLIGHT LEADER 3D .... 349 F
Side Winder 3D PRO ..... 395 F
Side Winder GamePad 3D . 285 F

Sidewinder force feedback + 2 jeux (Interstate + MDK).. 1090 F
Side Winder Precision Pro . 429 F
Squadron Commander .... 690 F
ThrustMaster ACM Card.. 295 F
ThrustMaster F16-FLCS. 1.050 F
ThrustMaster Millenium ... 599 F
ThrustMaster Volant T2... 990 F
ThrustMaster Rage 3D pad 369 F
ThMaster Formula one .. 1.090 F
Thrust. Volant T2 + jeu. . 1.090 F
ThrustMaster Volant F1GP 695 F
ThrustMaster TOP GUN .. 335 F

Prix indiqués T.T.C. - Sauf erreur typographique - Dans la limite des stocks disponibles -
Conformément à la loi informatique et libertés N° 78-17 du 6 Janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.

JS

**Bon de Commande** à expédier ou faxer à **DELTAROM**
**81, Rue D'AMSTERDAM - 75008 PARIS**
**Tél : 01 45 26 17 17 - Fax : 01 45 26 63 21**

Nom ........................................ Prénom ..............................
Adresse ......................................................................
Code postal ............ Ville ........................ Tél. ....................
☐ Je règle comptant par chèque bancaire, CCP ou par mandat
☐ ou par carte bancaire N° ____|____|____|____
Date expiration CB __ / __ **SIGNATURE**

| Référence | Prix |
|---|---|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |

Forfait port Colissimo 24h/48h : 32 F pour les CDROM
CEE, Suisse et DOM : 80 F pour 3 CD + 20 F par 2 CD.
TOM et Etranger : 90 F pour 3 CD + 30 F par 2 CD.
Matériel 60 F par Colissimo - Hors France : nous consulter
Toute première commande doit être réglée par chèque.

**Port** | **Total**

■ JOUABLE SUR PENTIUM 166 24 MO - CONFIG RECOMMANDÉE P166 48 MO + CARTE OPENGL ■ EDITEUR ACTIVISION
■ DÉVELOPPEUR ID SOFTWARE ÉTATS-UNIS ■ TEXTE ET VOIX VO ■ NBRE DE JOUEURS 1 À 32 EN RÉSEAU ET SUR EUL' NET





bidoche. Si vous repassez plus tard, vous verrez même un essaim de mouches se régaler des restes sanguinolants. Comme un point d'orgue à cette symphonie du bon goût, les aliens ont de jolis drapeaux rouges et noirs. Peine perdue, Quake 2 ne sortira pas en Allemagne. Et pis, les portes qui s'ouvrent par le bas, c'est pas seulement pour le côté S-F. C'est aussi bien trouvé pour broyer les cadavres. Dans le niveau des prisons, on tombe sur des humains capturés par les Stroggs pour servir de pièces détachées : râles de suppliciés, murs couverts de sang. Le plus drôle, c'est qu'on en bute deux ou trois avant de s'apercevoir que ce ne sont pas des aliens mais nos frères de sang. Bref, Quake 2 passe allègrement le cap du gore inauguré, je vous le rappelle, par Poupy le Poney Magique.

## Streums

Composés d'assemblages de chair et de métal, les Stroggs se trouvent au croisement parfait entre Frankenstein et l'Ile du Docteur Moreau (voir encadré). Ce qui est bien, dans Quake 2, aussi, par rapport à Hexen 2, c'est que les charmants bestiaux sont équipés des mêmes armes que vous. C'est plus équitable : vous tout seul avec quelques munitions distribuées au compte-gouttes contre une bonne centaine de mutants armés jusqu'aux dents. Ouais, super équitable. Sauf que là, y en a quelques-uns qui trichent et qui tirent de plusieurs armes à la fois. Les enfoirés. Histoire de bien durcir encore les positions, le nouveau moteur les a dotés de comportements de survie avancés. Non content de louvoyer pour éviter vos tirs, ils se mettent aussi à genoux pour mieux nous feinter la gueule. Putain de cochonneries d'aliens. Mieux, quand vous les avez touchés et que l'on peut décemment s'attendre à une agonie rapide, ces fourbes trouvent dans leur dernier souffle la force de lâcher une ultime décharge. Tenez, prenez l'Enforcer. Vous le décapitez et tout en s'écroulant lamentablement, ce gros poupon lifté finit de déloger les dernières bastos qui traînaient dans sa gatling. Faut pas que ça se perde. Belle mentalité.

En plus de la clique d'humanoïdes, on trouvera des quadrupèdes, comme ces espèces de clébards cybernétiques qui vous sucent littéralement l'énergie vitale. Ainsi que des droïdes volants (robot d'entraînement de Dune ? droïde interrogateur de Star Wars ?). Reste que tout cela n'est pas très original, voire conventionnel. On en reparlera quand Half-Life ou Unreal pointeront le bout de leur nez. Enfin, pour parfaire votre tableau de chasse, il faudra affronter dans le dernier niveau un big boss pas piqué des vers. Le commandant Makron est gigantesque, bien animé. On regrette alors qu'il y en ait pas plus de ce modèle-là dans le reste du jeu. Mais bon, vous aurez du client à formater.

Ce qui me fait penser que je ne vous ai pas encore parlé des armes. Eh bien, rien de vraiment transcendant de ce côté-là aussi. C'est un peu une compilation de tous les joujoux rencontrés dans les précédents doom-like (canon rotatif, lance-grenades, retour du BFG...), même si Id a soigné les détails. Votre blaster de base est cool : il permet de s'éclairer et ne consomme pas de munitions. Le fusil mitrailleur gère le recul : il se relève quand vous tirez. Le canon rotatif a de l'inertie et accélère pour passer à une cadence infernale. Seul le rail gun a un effet graphique original avec sa spirale bleue. Remarquez, depuis que l'armée américaine entraîne ses marines avec Doom, on comprend qu'ils collent le plus possible à l'armement classique. Néanmoins, les armes et les effets de Turok m'ont davantage impressionné.

## Solo ou multi ?

Bon, Quake 2 a un super moteur, le plus avancé actuellement sur la scène des jeux vidéo. Le concept n'est pas vraiment nouveau. Décors, monstres et armes sentent un peu le réchauffé. Hmm, détendez-vous, je plaisante, Quake 2 est un excellent jeu mais surtout en solo, pour l'instant.

La version que nous avons eue pour test ne gérait pas le réseau IPX. Ce sera bien sûr intégré dans la finale. Par contre, nous avons pu y jouer par TCP/IP via le Net en se connectant sur des serveurs Quake aux États-Unis et en France. Comme annoncé, les parties réseau pourront accueillir jusqu'à 32 joueurs. Mais avec les réserves habituelles, à savoir qu'avec un lag de plus de 500 ms, il est quasi impossible de jouer décemment avec des Ricains.

### REMARQUES

*- Il existerait un "secret" où l'on peut shooter la tronche de John Romero.*
*- La moitié des photos de ce test ont été faites sans carte OpenGL en 1024x768.*

### TIP TECHNIQUE

*Comme Hexen 2, pour jouer en version OpenGL, plus vous aurez de mémoire et mieux ce sera. La config minimum annoncée est un Pentium 90, mais pour apprécier Quake 2 à sa juste mesure dans des résolutions acceptables, un P166 avec carte OpenGL et 32 Mo semble plus indiqué. Sans carte accélératrice, on pourra adopter le 512x384 (si votre carte vidéo le gère) pour améliorer la jouabilité sur P166.*



## Les Stroggs



**TANK & TANK COMMANDER**
Les Tanks ont trois armes: une mitrailleuse sur un bras, un laser blaster sur l'autre et un lance-roquettes monté sur l'épaule. Y a pas trente-six solutions : entrez, tirez et ressortez vite. Répétez la manœuvre autant de fois que nécessaire, de nombreuses fois car il est très résistant.



**BIG BOSS**
Notre très cher Big Boss, le Makron. Voilà la somptueuse créature que vous pourrez admirer dans le dernier niveau de Quake 2. Pourvue de l'ensemble de la puissance de feu du jeu, c'est un cauchemar ambulant. Une fois détruite sa première enveloppe corporelle, vous devrez vous taper le modèle en dessous.



**PARASITE**
Médor a pris des acides et il se fait un très bad trip. Le cyber-clébard s'amusera à vous sucer les points de vie à vitesse grand V.



**TECHNICIEN**
Armé de griffes et d'un laser contrôlé par un cerveau flottant, cette brute entièrement robotisée flotte sur coussin d'air.

Toutes les maps du jeu solo sont accessibles en réseau et on peut choisir son perso (homme ou femme) ainsi que ses peintures de guerre (skin). Comble du détail, le programme gère si le perso est droitier ou gaucher. Pour l'instant, Quake 2 en deathmatch est décevant. C'est du gros bourrinage et l'absence totale d'une once d'humour ne ravira pas les fans de Duke. Toutes les armes étant distribuées librement, on se retrouve avec une puissance de feu démesurée, vu la faible taille des niveaux. Une arme, ça se mérite, nom de Dieu. On regrette les gigantesques arènes de Doom. Ces critiques seront nuancées avec la création de cartes spéciales pour le deathmatch et le coopératif, ainsi que la sortie de patches divers, Quake World nous ayant habitués à sa versatilité (Air Quake, Chess Quake, Quake Rally...). On en reparlera.

Iansolo

+ C'est Quake 2 Engine.
+ Effets graphiques somptueux : lumière, explosions...
+ Scénario plus développé avec séquences FMV.
+ Jouabilité en solo.
- On reste parfois coincé contre les parois.
- On ne peut quasiment rien détruire dans les décors.
- Nécessite beaucoup de RAM pour OpenGL.
- Armes assez conventionnelles.
- Jeu réseau pas finalisé (deathmatch, coopératif).

**EN DEUX MOTS**

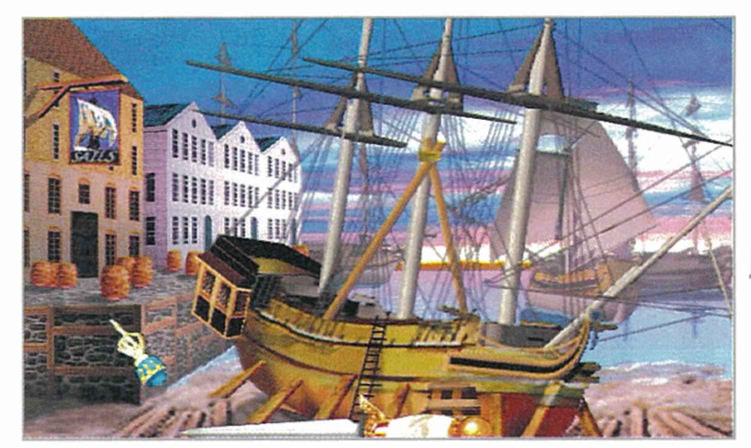
**Bénéficiant d'un scénario, de scènes FMV intermédiaires et de graphismes somptueux sous OpenGL, Quake 2 est sans conteste le plus abouti de tous les shoots actuels. Comme c'est une véritable plate-forme de développement, il devrait en plus s'enrichir au fil des mois de nouvelles possibilités, notamment pour le jeu en réseau.**



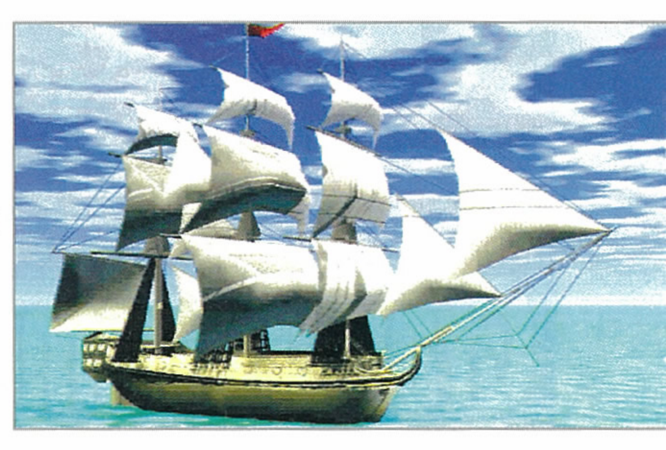

(*): vu que nous ne l'avons testé que sur Internet, on attendra la version IPX et les nouvelles maps deathmatch pour évaluer l'intérêt en réseau.

# Cadeau : Le CD des musiques de MediEvil et Porsche Challenge



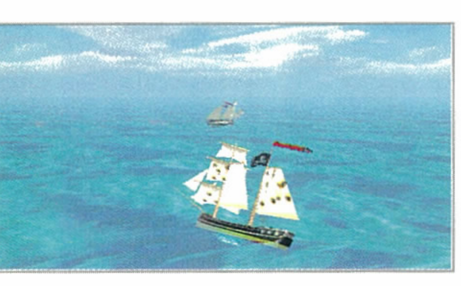


Cap'tain ! cap'tain ! un jeu de pirates sous le vent, droit devant, dans la banette. Par les burnes de Kidd, passe-moi la lunette, bougre de chien galeux... Mmhh un jeu SSI, palsembleu. Assurément un galion, rempli d'or ras la gueule. Faut voir.



# Buccaneer

**Jeu de pirates pour tous les frères de la côte - PC CD-Rom**



TIPS TECHNIQUE

*- Si votre navire tourne sur lui-même, c'est un bug avec le joystick qu'il suffit de déconnecter pour retrouver un contrôle normal.*

*- Cartes accélératrices : l'affichage (2D) était buggé avec une Riva128 et une Voodoo Rush. Par contre, avec une 3Dfx c'est tout bon.*

*- Après essai sur plusieurs machines, le mode multijoueur a catégoriquement refusé de se lancer. Existe-t-il ?*

Cap'tain ! cap'tain ! pavillon pirate à babord... Diable, c'est le diable : le pavillon de "Bob" Barbenoire. Il vogue sur notre proie, toutes voil' dehors, cap'tain.

- Carguez la grand'voile, on va lui couper le vent, à ce macaque. Haut les cœurs et chargez les pièces avec des boulets rouges... Prêts à l'abordage !
- Cap'tain ! les Gau.. Gau..., les Gaulois...
- Oh, ça va, ta gueule l'Ollonois ! Ou j'te renvoie curer les coques à la Tortue. Frères de la côte, chargez vos pistoles, formatez vos sabres et préparez le plongeoir.
- Cap'tain ! cap'tain' ! le bâtiment est à nous.
- Bien, bien, mes braves, nous allons procéder au partage du butin. Hmm, les coffres d'or dans mes quartiers, je vous laisse les barils de rhum. Barbenoire à fond de cale, avec les rats. On lui fera frire la couenne, la nuit venue.
- Et le gouverneur espagnol, cap'tain ?
- Aux requins, le gouverneur, ahhahahahhaaa !
- Et la fille du gouverneur ?
- Dans mes appartements, oh le drôle, 'va danser la gigue la 'spingouine, et au grand mât'd'misaine encore, ohoohohohohooooo !!

## Bienvenue à bord, moussaillon !

Buccaneer est une aventure-action-stratégie, pleine de rebondissements, inspirée des exploits des pirates du temps jadis, comme l'affreux Barbenoire qui sema la terreur dans la mer des Caraïbes au XVIIe. Après une courte introduction, le menu principal nous donne le choix entre un combat immédiat ou une campagne. Les campagnes, justement, sont au nombre de six et correspondent à des scénarios particuliers qui vous mettent dans la peau d'un (ou d'une) célèbre pirate. Vous pourrez, par exemple, partir à la recherche d'une carte au trésor, essayer de venger la mort de votre frère assassiné par un bourgeois de gouverneur ou traquer l'infâme ravisseur de votre douce fiancée. Bref, que des histoires d'honneur à laver car, quoiqu'on en dise, les pirates étaient de sacrés hommes d'honneur. Vient ensuite le niveau de difficulté qui influera sur les combats (nombre de vaisseaux ennemis, agressivité des capitaines) et déterminera le nombre d'hommes perdus pendant une mutinerie. Buccaneer nous laisse alors choisir notre pavillon : pure soie vierge, une seule teinte, collection printemps-été 1664. Et surtout notre premier navire, dont il faudra soigneusement examiner les caractéristiques : vitesse, robustesse, maniabilité, puissance de feu et équipage. C'est bien beau, une brigantine question capacité, mais pour jouer les pirates je vous conseille plutôt une goélette ou un sloop autrement plus appropriés pour vous faufiler entre les boulets (encore mieux, le snow !).

## À la grand-hune

L'écran principal du jeu consiste en une carte parcheminée de la mare aux canards antillaise, avec ses ports anglais, espagnols et français ainsi que moult repaires de flibuste. C'est dans ce potage aux ailerons de requins balayé par les tornades que vous attend votre destinée romanesque. Vos objectifs sont de faire fortune et d'acquérir le plus beau bateau, d'avoir un équipage loyal et raisonnablement satisfait, et pour finir, d'être amnistié ou de devenir gouverneur quand s'achèvera votre trépidante aventure. Ben



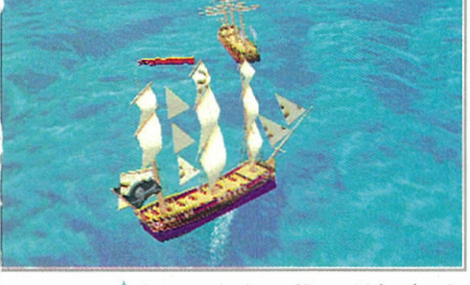

*Plus il y a de têtes de mort, et plus votre réputation est grande. À droite, vous savez si tel pays est dupe, méfiant ou hostile à votre égard.*



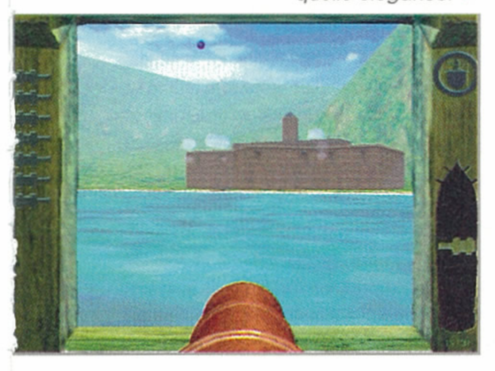
◄▲ *Pour arrondir les fins de mois, il suffira d'attaquer une ville. Les combats en ville sont automatisés : vous assistez sans intervenir.*

oui, même les pirates prenaient leur retraite. Ils passaient d'ailleurs la fin de leurs jours à faire des trous sur les plages environnantes, histoire de remettre la main sur ce $*!ºø! de trésor. Quel est le marin d'eau douce qui a abattu ce fichu cocotier indiqué sur le plan ? À gauche de la carte, sur laquelle vous envoyez votre poignard d'un geste souple pour tracer la route, se trouve un macaron magique. Sur ce macaron, une vue miniature de votre vaisseau indique la météo et le temps de la journée, et il y a des informations bien utiles : date, vitesse, direction du vent, témoin de mutinerie, de manque de nourriture ou d'eau. Ce macaron donne aussi accès au livre de bord, qui récapitule l'état du navire (coque, voiles, mâts), l'équipage, l'or embarqué, votre cargaison marchande éventuelle, vos réserves de nourriture, mézossi votre réputation et l'état de vos relations diplomatiques avec les trois nations principales.

Quel que soit le scénario choisi, une partie de Buccaneer vous fera aller de port en port et de taverne en taverne, dans la seule intention de glaner des indices et de vider une bonne pinte de vieux rhum glou, glou, glou. Les gouverneurs des villes pourront aussi vous confier des missions. Et vous ne vous gênerez pas pour retourner votre veste, attaquer leurs forts, piller leurs villes et aborder leurs navires. Les combats ou les attaques de forts s'effectuent dans une vue en 3D. L'idée est de se servir au mieux du vent (les voiles auriques ou les gréements combinés seront plus habiles à ce jeu que les voiles carrées) pour approcher les bâtiments et leur servir une bordée de canon avant de passer à l'abordage. Les séquences de combat (à terre ou abordage), par contre, sont automatiques. Si vous vous montrez couard en refusant trop de combats, vous irez au devant d'une mutinerie. Dans ce cas encore, vous pourrez espérer être repêché et refaire carrière.



▲ *Les combats en 3D sont très réussis. Le drapeau rouge indique la direction du vent. Selon l'heure de la journée, le ciel se colore de mille teintes, quelle élégance.* ▼



## Une p'tite pièce, Monseigneur?

J'adore les jeux de pirates. Je crois que je vais me faire percer l'oreille comme Eroll Flynn dans "Captain Blood" de Michael Curtiz. Depuis que Sid Meier lui a donné ses lettres de noblesse avec le sublime Pirates!, c'est un genre sans cesse copié mais rarement égalé (cf. High Seas Trader testé dans le n° 60 de Joy, ou Sea Legends dans le n° 66). Cruelle déception : Buccaneer n'effacera pas dans ma mémoire le soft de Sid Meier.

L'interface n'est pas super-pratique, et cela nuit à la prise en main au début. Graphiquement c'est pas mal, mais on attendait mieux. Les digits des personnages, mélangées à de vrais dessins, sont d'un goût moyen. Surtout l'autre, là, avec sa tronche de Cabrel. On n'a pas droit à des écrans différents suivant les ports, c'est presque toujours la même image. Reconnaissons quand même que les combats navals, en 3D, sont magnifiques (effets de brume avec une carte accélérée) et très jouables. On peut capturer des vaisseaux pirates avec de belles voiles peintes et des coques colorées. La vue, depuis les canons, est chouette, mais on n'a pas de vue du château arrière ou de la vigie. Quel dommage, ça devait pourtant être faisable avec un moteur tout en troidé. Les abordages et autres attaques de villes sont carrément moches en vue isométrique.

Question stratégie, Buccaneer incorpore les principes de base inventés par Pirates!, mais ça s'arrête là. On ne peut pas capturer des passagers de notoriété pour les rançonner. On ne peut pas draguer la fille du gouverneur. La gestion commerciale se limite à une seule denrée. Il n'y a pas de combats à l'épée, d'indicateur de profondeur. On ne peut pas contrôler plusieurs capitaines et disposer d'une flotte de plusieurs navires qu'on échangerait en fonction de ses plans (pour pénétrer en douce dans un port ennemi, on pourra changer de pavillon pour peu que l'on soit en bonne relation diplomatique). Oui, je suis très dur avec Buccaneer, mais que voulez-vous, les jeux de pirates ne souffrent pas la médiocrité. Surtout qu'on a l'impression que SSI s'est arrêté en route, et qu'avec un chouïa de développement en plus, Buccaneer aurait pu être LE jeu de pirates que j'attends depuis longtemps.

Iansolo

+ Un jeu de pirates, enfin !
+ Les combats nautiques en 3D.
+ Les navires pirates modélisés avec classe.
+ Scénarios.
- Pas de combats à l'épée.
- Interface lourdingue.
- Temps de chargement étrangement longs.
- Mauvaise implémentation Direct 3D (ne marche bien qu'avec 3Dfx et Virge).

**EN DEUX MOTS**

Si vous ne connaissez pas Pirates! de Sid Meier, Buccaneer vous apparaîtra comme un sympathique petit jeu de pirates, bienvenu en ces temps de grand froid. Les combats navals en 3D accélérée représentent l'aspect le plus réussi du soft. Les scénarios sont variés, et on se prend au jeu. Par contre, les vieux loups de mer seront déçus parce que Buccaneer ne développe pas assez chacun des aspects de la simulation : gestion marchande limitée, pas de flotte de plusieurs navires, pas de combats à l'épée... C'est bien dommage !



Seven Kingdoms exploite à fond le filon de l'espionnage, encore peu développé dans les jeux de stratégie en temps réel. Une occasion inespérée de jouer les Machiavel.





# Seven Kingdoms

Stratégie pour tous joueurs - PC CD-Rom




▲ Le jeu intègre une encyclopédie décrivant toutes les unités et les structures existantes.

Un lien vers une construction peut être fermé dans un sens ou dans l'autre, d'un simple clic. ▼

Seven Kingdoms prend à rebrousse-poil les jeux de stratégie temps réel. Ne cherchant pas à épater par la finesse de son graphisme et de ses animations, il propose au joueur de développer ses talents de tacticien pour conquérir sans effusion de sang les royaumes voisins. Pari impossible ? C'est à voir. En tout cas, la cheftaine que j'étais a repris le dessus pour vous guider dans les méandres d'un soft pas comme les autres.

## J'apprends à éliminer par méthodes douces

Pour bien commencer, je vais d'abord en dire du mal. C'est moche : les textures ont l'air pauvre. Les animations sont pratiquement inexistantes, en dehors des accidents de mère Nature. La faune est absente. Les unités sont grossières. Seuls quelques monstres, en dehors des humains, vivent sur cette terre. Un monde ayant connu une pollution moderne ? Impossible, on évolue dans un monde moyenâgeux. Alors un parti pris des développeurs ? Oui, mais pourquoi ?

Ici, ce sont l'intelligence artificielle et le jeu politique entre adversaires qui priment. La véritable richesse de ce jeu ne réside donc pas dans son graphisme et autres "gadgets" (ne pensez pas que je leur nie toute utilité, je les apprécie comme vous et même j'en suis fan), mais bel et bien les tactiques machiavéliques qu'il vous permet d'échafauder. Vous pensiez que les jeux de stratégie se limitaient à up-grader ses unités plus vite que son voisin pour ensuite aller casser la gueule à l'adversaire. Cette technique primaire est désormais dépassée. Le must, c'est de récupérer les unités de l'autre intactes. Vous entrez ainsi dans une nouvelle dimension : la dimension spinale.

## J'apprends à survivre dans un univers impitoyable

Quels moyens ont été utilisés pour vous empêcher de jouer au gros costaud ? Le principe fondamental du jeu repose sur l'entretien de sa bonne réputation. Les habitants de vos contrées supportent mal d'être sous les ordres d'un roi sanguinaire. Ainsi, la moindre de vos actions militaires offensives ou répressives vis-à-vis de civils innocents fait dangereusement chuter votre cote de popularité. En échange, chaque jour, ils augmentent d'un iota. Plus votre réputation est bonne, plus de villageois neutres ou inféodés à d'autres camps viendront se joindre à vos troupes. Pour avoir meilleure réputation que vos adversaires, il vous suffit de détruire les foyers des monstres. Alors là, outre les points de bonne réputation, vous gagnerez de l'or et aussi des parchemins de puissance. Mais ça, c'est une autre histoire... La moindre de vos actions se calcule ainsi en nombre de points de réputation. C'est essentielle pour unifier les autres royaume sous votre commandement, mais ce n'est pas un gage de réussite pour autant.

# Les animations sont pratiquement inexistantes en dehors des accidents de mère Nature.

## Les Fryhtans

Les Fryhtans sont les monstres qui peuplent la planète. Il en existe de plusieurs sortes. Ils se regroupent par espèces pour vivre en nombre dans des antres. Les attaquer permet de doper votre réputation et vos finances. Vous pouvez aussi récupérer un parchemin de pouvoir qui vous permettra de construire un temple de pouvoir.









L'argent influe aussi sur votre réputation, puisqu'il faut payer vos hommes. Une banqueroute se solde immanquablement par la désertion des troupes. S'assurer des recettes financières régulières est donc vital. Pour ce faire, il faut donc commercialiser des produits. À partir d'une mine de matières premières (fer, cuivre ou glaise), une usine fabrique des objets manufacturés qui seront écoulés sur un marché directement lié à un village ou utilisant des caravanes pour commercer avec des royaumes voisins. Ces échangent procurent de l'argent, mais aussi des produits de consommation. Or vos villageois en sont particulièrement friands. Plus ils en auront, plus ils seront heureux et donc plus votre réputation sera bonne. À vous de gérer au mieux cette affaire, via un tableau de propositions à envoyer aux voisins.

Un village heureux est aussi un village où l'on mange à sa faim. Vos paysans produisent la nourriture pour l'ensemble de vos troupes. En faire des spécialistes comme soldats ou ouvriers les empêche de travailler aux champs. La quantité de nourriture est un second paramètre à prendre en considération.

La survie de votre royaume, comme tout État qui se respecte, dépend donc en premier lieu de vos finances et de votre approvisionnement. La situation économique influe bien entendu sur votre popularité, mais celle-ci évolue aussi suivant vos actions. Etes-vous toujours persuadé que vous feriez un bon chef d'État ?


*Thor possède deux pouvoirs dont l'utilisation consomme des points de vie.*

*La prière dans un temple du pouvoir permet d'invoquer l'entité de la nation. Seuls un général ou le roi, avec l'aide de paysans, peuvent y parvenir.*








*La population d'un village peut être déplacée vers un village voisin en cliquant sur les flèches roses qui apparaissent.*

## LES UNITÉS

### Les unités humaines

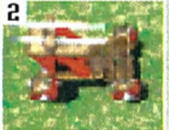
À l'intérieur d'une même nation, l'aspect des hommes est le même. Leur fonction est indiquée par un carré au-dessus de leur tête.



### Les machines de guerre

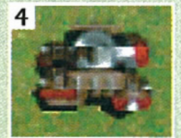
Communes à chaque nation, il en existe cinq sortes pouvant être en général upgradées deux fois.











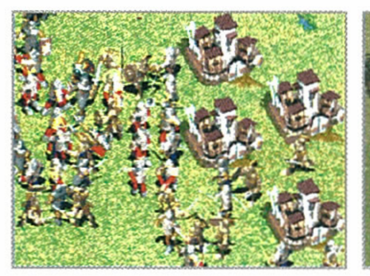


1/ Catapulte
2/ Baliste
3/ Canon
4/ Crache-feu
5/ Porc-épic

### Les bateaux

Les navires vous permettent de mener des combats navals ou d'assurer le transport de troupes ou de fret.







## Les constructions de votre royaume

Le roi construit tous les bâtiments, mais le constructeur peut aussi le faire tout seuls. En règle générale, chaque spécialiste (ouvrier, mineur, général) construit le bâtiment dans lequel il travaille. Le paysan bâtit son village là où vous le lui demandez.



**LE VILLAGE.** Il abrite vos paysans et permet de créer des spécialistes.



**LE FORT.** Il peut abriter jusqu'à huit soldats. Pour les entraîner, vous devez y loger un général ou un roi.



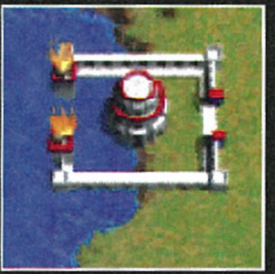
**LA MANUFACTURE D'ARMES.** Après la recherche, vous passez à la fabrication dans cette usine qui abrite jusqu'à huit ouvriers.



**LA FABRIQUE.** Elle transforme les matières premières en produits finis et accueille au maximum huit ouvriers.



**LA MINE.** Indispensable pour extraire les matières premières. Les mineurs peuvent la construire et assurent une efficacité plus importante quand ils y travaillent. Elle est limitée à huit mineurs.



**LE PORT.** Il permet de se doter d'une flotte de navires (de commerce où de guerre) qui transporteront fret ou hommes. Pour le commerce, vous devez le relier à un marché, car il ne peut pas stocker les marchandises.



**LE MARCHÉ.** Il permet de commercialiser avec vos villageois et les royaumes voisins. Pour fonctionner, il doit être relié à une fabrique et à un village par un lien direct ou une caravane.



**LA TOUR DE SAVOIR.** Pour fabriquer des machines de guerre, vous devez d'abord conduire vos recherche dans ce bâtiment contenant jusqu'à huit savants.

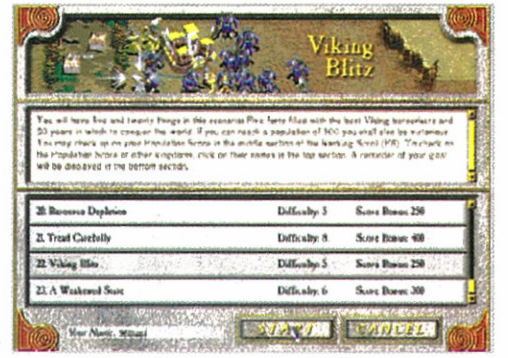


**LA TAVERNE.** Les mercenaires logent dans les tavernes. Contre espèces sonnantes et trébuchantes, ils passent à votre service.

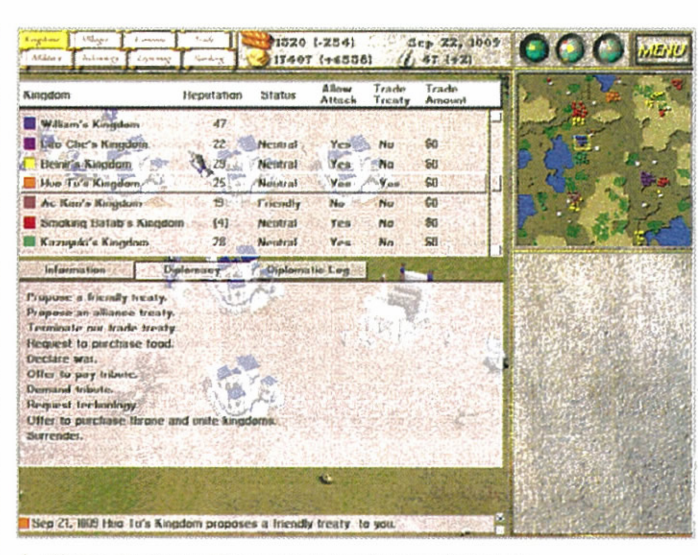


**LE TEMPLE DU POUVOIR.** Les prières de son général et de ses huit paysans vous permettent d'invoquer l'entité de la nationalité de ses prêtres.

**Le principe fondamental du jeu repose sur l'entretien et la gestion de sa bonne réputation.**




23 scénarios préétablis sont proposés. ▶




▲ *L'écran de diplomatie permet de gérer vos échanges commerciaux ainsi que la bonne entente avec les autres royaumes. Il mémorise chaque action diplomatique.*

## J'apprends à me muscler sans complexe

Parvenir à enrôler des peuplades entières sous votre bannière plus vite que l'adversaire demande plus qu'une bonne réputation. Le commerce, le bâton et la carotte se montrent efficaces pour circonvenir des villages neutres. Un petit fort avec un général de même nationalité que les villageois récalcitrants, un marché faisant miroiter les richesses de votre contrée et un peu d'argent à distribuer parviennent vite à séduire les autochtones. Vos paysans nouvellement ralliés pourront alors devenir soldats, espions ou autres membres d'unités spéciales.

S'attaquer aux royaumes ennemis nécessite d'autres moyens. L'espionnage est une fonction essentielle de ce jeu. Apprendre à la maîtriser demande un certain temps d'adaptation. Une fois vos espions entraînés, il suffit de les envoyer dans les installations ennemies pour les y mettre en sommeil en attendant qu'ils montent en grade ou les utiliser pour semer la zizanie. Dans un fort, ils assassinent ou achètent le commandant, dans les installations autres que les villages, ils sabotent. Chaque action ordonnée à l'un deux doit être mûrement réfléchie, car vos espions peuvent se faire prendre, mais vous devez voir plus loin que votre nez. Construire une stratégie globale à partir de vos espions mène à une victoire certaine. On assiste à une révolution dans le jeu de stratégie. Certes, on a vu des softs comme Civilization développer un environnement politique, mais jamais ils n'avaient accordé une telle prépondérance à l'espionnage, contre-espionnage et influence économique.

## J'apprends à utiliser le mulot à bon escient

Grâce à une interface soignée, la lourdeur de la gestion des nombreux paramètres ne se fait pas sentir. Un clic sur un bâtiment suffit à connaître sa capacité et son activité. Des liens activés ou désactivés d'un autre clic entre constructions proches évite tout déplacement de troupe malaisé. Des tableaux donnent un aperçu immédiat des activités de votre royaume, de vos décisions politiques, de vos hommes et de leurs spécialités. Un espion égaré car déplacé plusieurs fois par l'adversaire ? Un double-clic sur sa ligne dans le tableau de contrôle, et vous le retrouvez et pouvez changer ses ordres. Une multitude d'options, des raccourcis claviers et un jeu complètement configurable, différent à chaque nouvelle partie, vous facilitent la vie. Clarté, simplicité et accessibilité sont les maîtres mots de Seven Kingdoms.





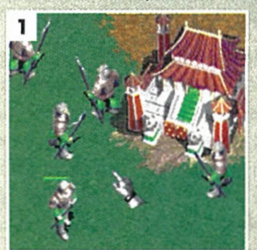

JOUABLE SUR **PENTIUM 100 16 MO RAM** — EDITEUR **UBI SOFT** — DÉVELOPPEUR **ENLIGHT SOFTWARE & INTERACTIVE MAGIC ÉTATS-UNIS**
TEXTE ET VOIX **VF** — NBRE DE JOUEURS **1 À 7 EN RÉSEAU**

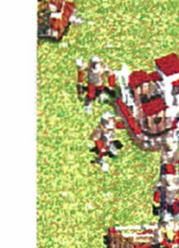



Les combats sont ingérables, car ils évoluent très vite. Sur le terrain, vos unités peuvent passer d'un camp à l'autre sans état d'âme. Avant d'en venir aux mains, il faut absolument préparer le terrain à l'aide de nombreux espions.

# Les nationalités

Sept nations sont présentes. Au début, chaque adversaire commence avec la nation choisie. Puis au fil des conquêtes, les hommes, dont l'apparence physique dépend uniquement de leur nationalité, s'assemblent en melting-pot. Chaque nation possède ses particularités. Les différences se portent sur les soldats et le temple du pouvoir qui permet d'invoquer une entité.

1


2


3


4





**1/ LES CHINOIS**
L'arme de base des soldats est la hache, leur arme supérieure est l'arc. Leur temple du pouvoir permet d'invoquer le Jing Nung. C'est un monstre à la vue perçante qui envoie des boules de feu et se déplace en volant.

**2/ LES GRECS**
L'arme de base est l'épée. Ils possèdent aussi un bouclier. Leur entité est le Phénix. Il peut voir à des distances très grandes et détecte automatiquement les espions.

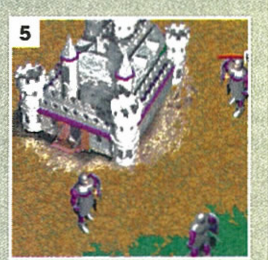
**3/ LES JAPONAIS**
Leur arme est le katana. Ils n'ont pas d'armes secondaires, mais après avoir acquis une certaine expérience, ils deviennent capables d'attaques foudroyantes. Ils possèdent un maître des esprits qui réduit la loyauté des adversaires dans sa zone d'influence.

**4/ LES MAYAS**
Ils possèdent une massue. C'est leur seule arme, mais les dégâts qu'elle occasionne sont très importants. L'entité qui les aide est le Kulkulcan. Il augmente l'adresse des guerriers.

**5/ LES NORMANDS**
Leur première arme est l'épée, ils portent un écu et possèdent en seconde arme une arbalète. Le Dragon est à leur service. Il peut voler jusqu'aux cités ennemies pour détruire tout ce qui n'est pas inféodé à son roi.

**6/ LES PERSES**
Ils possèdent la lance, qui est l'arme la moins puissante, mais font preuve d'une grande dextérité au tir à l'arc, leur seconde arme. Leur entité est le seigneur de la vie. Il possède le pouvoir de soigner de manière temporaire.

**7/ LES VIKINGS**
Grâce à leur hache, ils se montrent redoutables et possèdent en adresse supplémentaire des attaques traîtresses. Leur entité est Thor, il est capable de lancer des éclairs ou des tornades si on le lui demande.

5


6

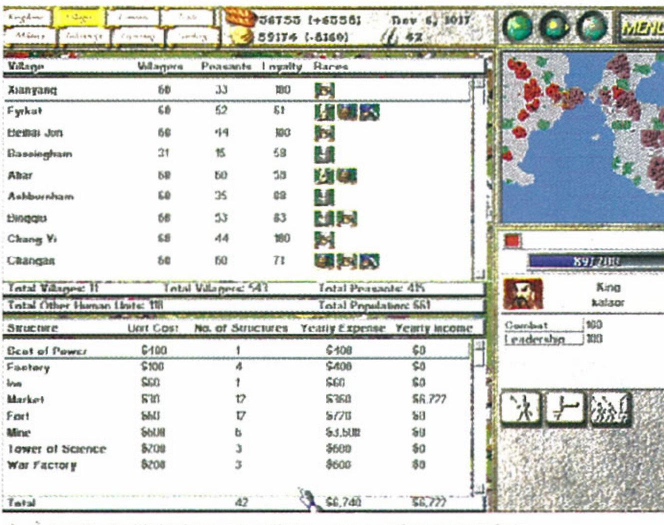

7


Certes, son graphisme ne se compare pas à celui de Age of Empires, mais sa musique est particulièrement soignée. Le développement de son espionnite aiguë en fait un jeu à part, avec d'autre parti pris que son concurrent. Grâce à un tutorial accessible de n'importe quelle campagne et la possibilité de varier sa vitesse de déroulement, sa complexité est gérable par tous les joueurs. En réseau, il donne sa pleine puissance dans des parties à sept joueurs. Voici donc un jeu complet qui ne laissera personne indifférent.

Kika




Les liens entre bâtiments permettent le déplacement automatique de marchandises et de population vers leurs lieux de vente et de travail.




À partir de l'interface du village, vous créez vos spécialistes en enfonçant un bouton.

**L'espionnage est une pratique essentielle.**

+ La présence de tableau indiquant tout, tout de suite.
+ La musique.
− Le graphisme.

EN DEUX MOTS

Seven Kingdoms se place hors catégorie en proposant une stratégie faite uniquement d'espionnage, de trahison et de chantage. Ne cherchez pas de combats francs et bourrins, vous seriez déçu. Malgré son graphisme rébarbatif, les Machiavel en herbe y trouveront substance à comploter.




TECHN **79** — DESIGN **69** — INTÉRÊT **86**



■ JOUABLE SUR **PENTIUM 166** ■ EDITEUR **UBI SOFT** ■ DÉVELOPPEUR **UBI SOFT**
■ TEXTE ET VOIX **TESTÉ EN ANGLAIS** ■ NBRE DE JOUEURS **1 À 4**

Coupe du Monde oblige, tout le monde y va de son jeu de foot en version 98. Pas toujours renversant.



# Kick Off 98

**Jeu d'foot pour tous joueurs – PC CD-Rom**





Pendant longtemps, la série Kick Off fut synonyme de très grande qualité en matière de jeux de foot, et Kick Off 2, sur Amiga ou ST, est encore sérieusement gravé dans les mémoires. Après le départ de Dino Dini, créateur et meneur de ces vieilleries (maintenant chez Z-Axis), Anco semble avoir eu quelque mal à se mettre à la page, la version 97 de Kick Off, plutôt médiocre, en était l'illustration.

Arrive donc, alors qu'on parle de plus en plus de la Coupe du Monde, la version 98 de la mythique série. Si le jeu est largement supérieur à sa version précédente, ce n'est malheureusement pas encore le Pérou.

## Tout en 3D

Anco a opté pour le tout 3D, laissant au loin une vieille tradition 2D qui pourtant était très jouable. Qui dit 3D, dit possibilité de regarder et de contrôler l'action sous tous les angles. C'est le cas dans Kick Off 98, avec des vues d'au-dessus, en perspective, de côté, le tout de plus ou moins loin. Les vues sont précises, réussies, et peuvent être changées à tout moment, en pleine partie, grâce aux touches de fonctions. Très réussi, très agréable.

Ce qu'on voit, malheureusement, n'est pas de toute beauté. Les joueurs sont carrés à l'extrême, comme composés de boîtes de chaussures et de barils de lessive. En revanche, ils ont l'avantage d'être colorés, pas de problème.

Le jeu propose le panel d'options classiques, et tout un tas de réglages sans grande originalité. On peut se lancer dans la Coupe du Monde, ou créer ses propres coupes ou championnats basés sur les équipes du monde entier. Rien à redire là-dessus. A condition de disposer de deux joysticks ou joypads, et de partager le clavier de votre PC en deux, vous pourrez jouer jusqu'à quatre simultanément, dans la même équipe ou en dispatchant ; l'ordinateur est là pour compléter. Le contrôle est d'ailleurs sans reproches, les joueurs répondent agréablement aux ordres donnés (tackles, passes et tirs divers, dégagements, têtes...).

Tout va donc plutôt bien, sans pourtant que le jeu n'emballe réellement. L'intelligence artificielle est un peu limite, l'ordinateur fait beaucoup de passes loufoques, en arrière, même quand il a la possibilité de conclure, et bien souvent, les actions ne ressemblent que très vaguement à du foot. Les gardiens de but sont plutôt moyens, mais c'est malheureusement devenu une habitude sur tous les jeux de foot du moment.

Les commentaires, testés en anglais, sont inintéressants et se répètent énormément. Là encore, c'est devenu une méchante habitude. Autre défaut, pas trop grave, mais qui montre que le moteur d'IA est étrange : attrapez le ballon, et ne bougez plus. Personne ne viendra vous le prendre, tous les joueurs, y compris vos adversaires, restent sur place comme des statues. Un peu débile.

A ne conseiller, donc, que si vous êtes absolument allergique, pour d'obscures raisons, à FIFA 98, tout de même bien supérieur.

Seb




▲ Une longue courbe maniable laisse le joueur faire ce qu'il veut de ses corners, coups francs ou remises en jeu.

Un mode d'entraînement permet de tester ses capacités de dribbleur. ▶

+ Les nombreuses vues très jouables.
- IA un peu limitée.
- Gardiens assez mauvais.

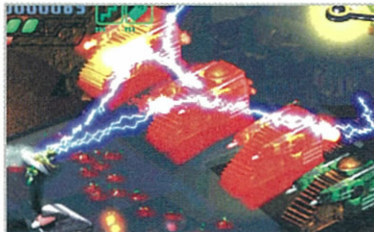
**EN DEUX MOTS**

Sans être véritablement raté, Kick Off 98 n'a rien de très original à offrir, et quelques défauts viennent gâcher notre plaisir. Pas vraiment enthousiasmant.



95 ■ JOUABLE SUR PENTIUM 166 CDX8 ■ EDITEUR TAKE 2 INTERACTIVE ■ DÉVELOPPEUR HOUSEMARQUE GAMES G;B;
■ TEXTE ET VOIX VO ■ NBRE DE JOUEURS 1 À 2

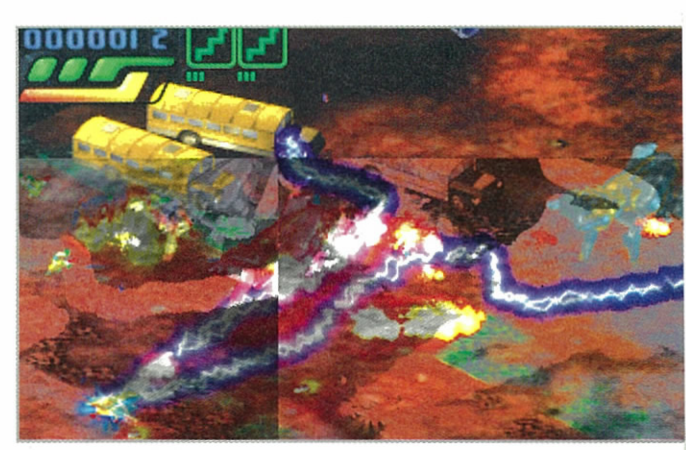




Un petit coup de nostalgie nous attend, avec le retour du shoot'em up sur PC. Avec un look adapté aux machines d'aujourd'hui, tout de même.

# The Reap

Shoot'em up pour tous joueurs – PC CD-Rom





▲ Les explosions sont très réussis, et l'ensemble des effets visuels est d'aussi bonne facture, d'ailleurs.

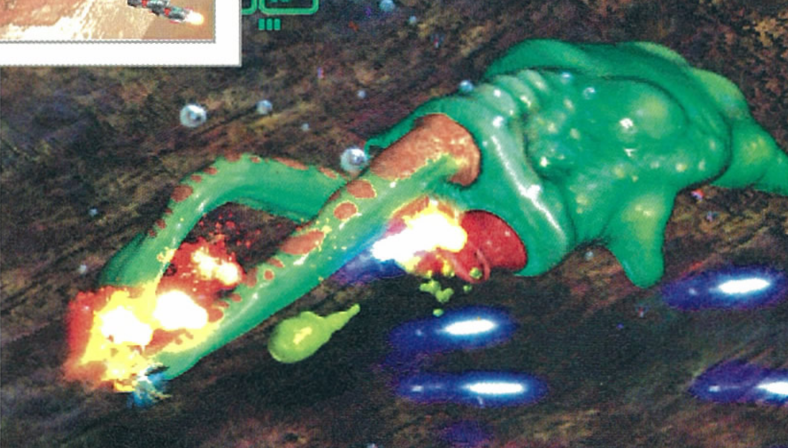
Très franchement, ça fait tout drôle. Cela faisait combien de temps que nous n'avions pas joué à un shoot'em up ? Une éternité, ou plus. Les développeurs de The Reap ont donc décidé de se démarquer, de faire vibrer la corde de la nostalgie pour proposer un jeu d'un genre depuis longtemps disparu. Malgré tout, la réalisation est résolument moderne, et tire correctement parti des machines d'aujourd'hui. Un voyage dans le passé à la sauce d'aujourd'hui, en quelque sorte.

## R-Type+Zaxxon moderne

Il s'agit donc d'un shoot'em up. Inutile de parler scénario : ici, on dirige un vaisseau et on blaste tout ce qui bouge. C'est tout ce qu'il y a à faire. Le jeu se veut un vague croisement de R-Type et de Zaxxon. R-Type pour le look des vaisseaux, et Zaxxon pour la légère inclinaison. Mais le tout est résolument moderne, calculé en 3D et transformé en sprites, avec des effets de couleurs incroyables dans tous les sens. C'est franchement beau, pas de doute. Lumineux, coloré, explosif. L'action est assez frénétique, le joueur et son vaisseau sont rarement seuls à l'écran. Les ennemis déboulent dans tous les sens, et vous foncent ou vous tirent dessus, ou les deux. Souvent les deux. Bien évidemment, vous pourrez ramasser divers bonus : plus de vitesse, ainsi que de nouvelles armes. Elles aussi, les armes, sont superbes. De véritables effets spéciaux. Bref, tout dans ce jeu est très beau. Notons également la présence de scènes cinématiques qui, si elles ne sont pas vitales, apportent tout de même un certain cachet au jeu, dans la mesure où celles-ci sont de très bonne facture. Les développeurs d'Housemarque Games ont donc respecté scrupuleusement la charte du shoot'em up : The Reap se glisse parfaitement dans le moule. Malgré tout, ces messieurs ont tenté d'apporter quelques éléments originaux. Ainsi, la présence de "scientifiques", des personnages que vous devez massacrer à tout prix. Si vous les manquez, ils auront le temps de faire des recherches, et vous vous prendrez des vaisseaux plus perfectionnés sur le coin de la tronche dans le niveau suivant. Finalement, The Reap a les défauts de ses qualités : le jeu est un peu répétitif, mais c'est inhérent au genre, signe que l'exercice de style est réussi. Bref, si vous êtes en manque de jeu à l'ancienne, et particulièrement de shoot'em up, The Reap fera parfaitement l'affaire. Bien réalisé, beau, avec une bande-son frénétique, et jouable à deux simultanément. La nostalgie a du bon, finalement.

Seb





The Reap est divisé en 4 mondes et composé de 10 niveaux. Bien sûr, les inévitables boss de fin de niveau sont de la partie. ▶

+ Les effets de lumière.
+ Le graphisme précalculé en 3D.
+ Le retour d'un genre disparu.
– Un peu répétitif.

EN DEUX MOTS

Take 2 Interactive déterre un genre aujourd'hui quasi disparu de nos bécanes : les shoot'em up. Et, finalement, le genre a encore de quoi se battre.



| TECHN. | DESIGN | INTÉRÊT |
|---|---|---|
| 78 | 88 | 85 |

95 NT4.0

■ JOUABLE SUR PENTIUM 100 16 MO DE RAM ■ EDITEUR GREMLIN INTERACTIVE
■ DÉVELOPPEUR GIGAWATT STUDIOS ANGLETERRE ■ TEXTE ET VOIX VO ■ NBRE DE JOUEURS 1

En règle générale, les jeux issus de films donnent des résultats décevants. C'est un peu le cas, ici aussi.





# Men in Black

**Aventure/Action pour tous joueurs - PC CD-Rom**



▲ Les puzzles à résoudre demandent une bonne observation.



Je ne vous ferai pas l'affront de vous compter les aventures des "hommes en noirs" : il suffit de se référer au film pour savoir de quoi il en retourne en gros. Dans le jeu, notre jeune ami Will Smith, qui a brillé par son comportement héroïque face à des aliens dont la mine ravagée effraierait pourtant le plus aguerri des durs, incorpore les rangs d'une organisation ultra-secrète (je n'ai pas réussi à faire plus long). On nage en pleine troisième colonne, mise à part que celle-ci est censée nous sauver des affreux de la galaxie. Mais bon, ça tout le monde le sait. Le jeu vous propose d'incarner l'agent de votre choix, dans le corps de votre choix. Des missions inconnues dans le film vous permettent d'évoluer dans le décor d'une rencontre du troisième type, aussi dangereuse pour votre pomme que pour l'humanité. Car évidemment, il faut sauver le monde.

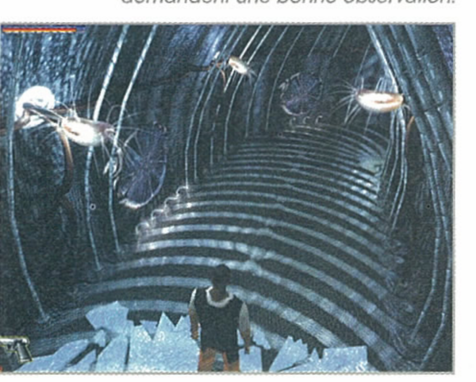
Vos atouts sont un entraînement hors pair, étape obligatoire à franchir pour accéder aux missions, et quelques armes pas dégueulasses aux effets peu visibles. Les cœurs sensibles ne se plaindront pas de vomissements éprouvants, puisque les animations restent très mesurées. Les explosions d'organes n'ont qu'un très lointain rapport avec celles de Resident Evil, de même que le suspense : il manque à l'histoire quelques rebondissements pour que notre tension grimpe. Le rythme haletant du film a été noyé dans les grandes largeurs. Puzzles et ennemis à éliminer s'entrecroisent dans une affligeante linéarité. Seul le nombre d'adversaires à affronter en même temps avec un minimum de munitions marque un effort pour secouer ce mollusque et donner une durée de vie correcte au jeu. Mais si ce n'était que ça !



Pas de Direct 3D, des persos lents en déplacement comme en combat, le jeu anéantit à peu près toutes les espérances qu'on avait placées dans ses possibilités. Le manque de souplesse et de naturel du personnage principal est le signe d'une mauvaise modélisation. Certes, Will Smith est bien détaillé, mais le voir sauter comme un kangourou, me fait éclater de rire, à la rigueur, mais n'apporte pas beaucoup à la maniabilité du jeu. Les séquences animées se limitent à des sortes de bédés construites à base de formes et de couleurs simples. On reste ébahi devant leur rusticité. À l'ère des vidéos à couper le souffle, ce choix (il ne peut s'agir que d'un choix) laisse perplexe. Le graphisme est pourtant impeccable, et les musiques sont dramatiques à souhait.

Ce jeu nous propose de nous introduire dans l'univers du film "Men in Black" en laissant à la porte ce qui en a fait le succès. Comme souvent, on a cru que le titre du film suffirait à faire vendre le jeu. A force de gamelles répétées, des jeux de ce type et de meilleure qualité arriveront peut-être prochainement sur nos PC.

Kika



▲ Les aliens de la base sont particulièrement vicieux : se cacher dans les recoins est leur spécialité.



On retrouve un exercice d'entraînement simple avec un streum pour corser l'affaire. ▶

- + Le graphisme.
- − La linéarité de l'aventure.
- − Les mouvements d'automate de l'aventurier.

**EN DEUX MOTS**

Men in Black, le jeu, nous endort sur les lauriers du film. Comme il n'en possède ni le rythme ni l'humour, on s'y ennuie autant que dans une grande messe. En un mot : décevant.





Oups, celui-ci, j'ai bien failli le crucifier. Crucifixion ? Oui ? Non ? Avant même que j'y joue, à peine avais-je le CD à la main que déjà je sentais une haleine tiède sur ma nuque...

# Oddworld
## L'Odyssée d'Abe

**Plates-formes/réflexion pour tout public - PC CD-Rom**

TIP TECHNIQUE
*Une rumeur circule qu'un Oddworld 2 serait en préparation dont le héros sera une Paramite.*

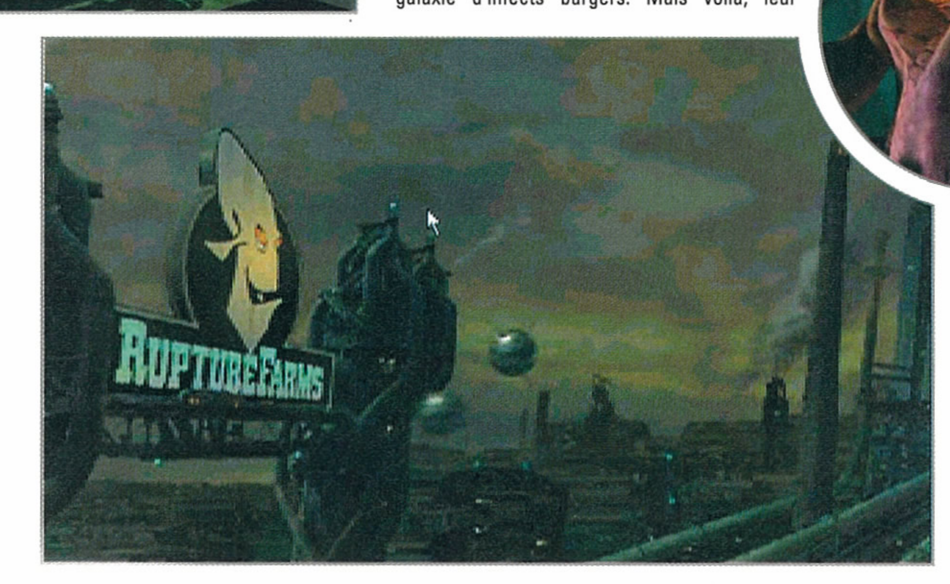
Je me retourne. Chris, un testeur de Joypad : "Tu vas voir, c'est un jeu super". Mwouais, super irritant. J'avais déjà avalé 200 spots pub pour l'Odyssée d'Abe sur PlayStation, des dizaines d'avis favorables, voire très enthousiastes, lu un nombre conséquent de critiques dithyrambiques... Je n'avais pas encore touché Oddworld que mon test semblait tout écrit. Et puis j'y ai joué, c'est effectivement superbe. Tout le premier niveau est un tutorial exemplaire. Second niveau, je bloque, ça se répète, je m'ennuie. Crucifixion ? Oui ? Non ? Mmmm... super tentant.





### Holocauste, le dessin animé

Rapaces, âpres au gain, les Glukkons n'ont qu'un but dans l'existence : dégager un maximum de bénéfices, en inondant toute la galaxie d'infects burgers. Mais voilà, leur chaîne de fast-food court à la faillite ; leur dernière trouvaille, le burger aux Paramites, n'a pas été accueilli par le franc succès escompté. Mais les Glukkons ont une nouvelle idée pour rattraper cet échec : commercialiser la délicieuse viande des Mukodons. Comme ça tombe bien, vous êtes justement un Mukodon. Prisonnier qui plus est, et condamné à mort. L'aventure que vous allez vivre n'est qu'un flash-back. Abe, le héros que vous incarnez, raconte comment il en est arrivé là, dans quelques instants il sera exécuté. Votre peuple, les Mukodons, a été réduit en esclavage par les Glukkons. Depuis des générations, les Mukodons meurent d'épuisement à s'escrimer dans les usines/camps de concentration des Glukkons. Vous, Abe, apprenez que les Glukkons ont finalement décidé de passer votre peuple au grand hachoir, et vous décidez qu'il est un peu temps de vous sauver de cet enfer, de libérer tous vos frères. Mais voilà, vous avez beau être le héros, vous n'en êtes pas moins Mukodon, donc bon, Pacifique, inoffensif.



## L'évadé d'Alka Seltzer






Sans vous dévoiler les différents dénouements du jeu, sachez qu'ils dépendent du nombre de Mukodons que vous délivrerez. Vos frères en esclavage se trouvent généralement derrière des passages secrets tels que les "portes oiseaux". Pour ouvrir ces portes, utilisez votre pouvoir (touche zéro). Ensuite, saluez un Mukodon (touche "1") et dites-lui de vous suivre (touche "2"). Amenez-le jusqu'à une porte oiseau. Utilisez à nouveau votre pouvoir : il saute dans la porte ouverte... et d'un ! Plus que 98 à retrouver (ils sont 99 en tout). Les passages où il faut libérer des Mukodons sont de loin les plus difficiles, ce sont de véritables casse-têtes chinois, mais il est possible de finir le jeu sans s'en préoccuper, ou même de se servir de ses frères comme boucliers ou pour nettoyer un terrain (par exemple en les faisant marcher sur les mines qui vous gênent). C'est une question de morale, mais attention, la conclusion de l'histoire en dépendra.





Énigme classique : activez discrètement une mine pendant que le Slig vous tourne le dos (marcher discrètement : touche "ALT", activer une mine "CTRL"), puis planquez-vous. Les Sligs, comme tout vigile digne de ce nom, ont le même Q.I. que leur chien.







Ces bornes donnent de précieuses indications tout au long du jeu, qu'il s'agisse de précisions sur les règles ou d'indices pour avancer.

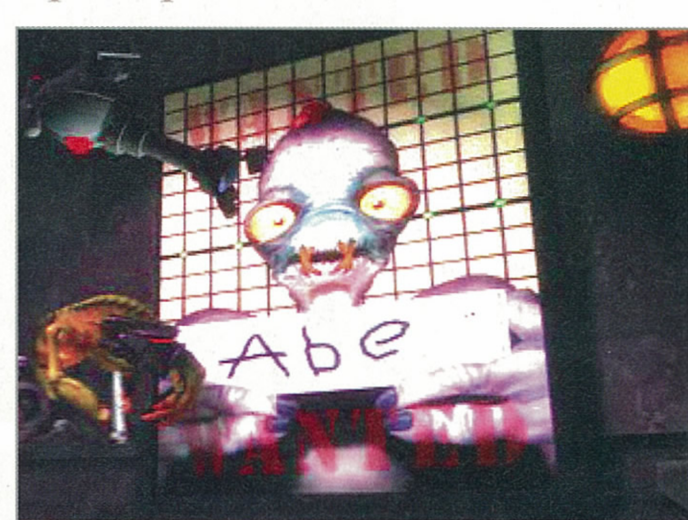






Tout le début du jeu est ponctué par un tutorial exceptionnellement bien fait... et en français ! Là où ça frôle la performence, c'est que les développeurs sont allés jusqu'à modifier graphismes et animations pour absolument tout traduire, ne pas laisser un seul mot d'anglais.

**Tout ce que vous savez faire : courir, vous planquer comme un lâche.**







## Le héros qui meurt à la fin

Tout ce que vous savez faire, c'est courir, vous planquer comme un lâche, sauter et surtout utiliser vos pouvoir télépathiques. Je vous entends d'ici monter sur vos grands chevaux, hurlant à raison et à qui veut l'entendre que "Ah mais monsieur, la télépathie, c'est pas pacifiste du tout ! J'ai vu le film 'Scanner' les mecs font imploser des têtes comme des melons, et à distance, rien qu'en leur faisant les gros yeux." Exact, les Mukodons savent faire ça. Les pouvoirs mentaux d'Abe lui permet de prendre possession de leurs adversaires, les Sligs, qui servent de Pères fouettards, de matons, aux Glukkons. Une fois le Slig possédé, vous lui faites faire tout ce que vous voulez, c'est d'ailleurs là la grand trouvaille du jeu. Vous pouvez le faire marcher sur une mine, tirer sur un de ses comparses, sauter dans le vide, donner des ordres à un Slog (les Slogs sont les clebs des Sligs. Si vous commencez à vous perdre dans tous ces noms exotiques, reportez-vous à l'encart intitulé "Grabzablu burgugn'glglk !"). Une fois que vous avez tiré tout ce que vous désirez du Slig possédé, vous pouvez à tout moment le faire imploser dans un "spash" parfaitement répugnant. Effectivement, les Mukodons ne sont pas si inoffensifs. Mais en bien des endroits, des

# Test

■ JOUABLE SUR PENTIUM 133 ■ EDITEUR GT INTERACTIVE ■ DÉVELOPPEUR ODDSOFT GRANDE-BRETAGNE
■ TEXTE ET VOIX VF ■ NBRE DE JOUEURS 1

## Oddworld, L'Odyssée d'Abe

### Grabzabbur gugn'glglk !

Je ne sais pas où ils sont allés pêcher les noms de leur bestioles, mais on se croirait dans un roman de Jack Vance. Zglmuprp ! Voilà un petit bestiaire qui devrait vous permettre de faire la différence entre un chat, un chien et un Grupyd'rgrgtz :



**MUKODON**
Race pacifiste foutue, réduite en esclavage par les Glukkons. Les Glukkons viennent d'ailleurs de faire une découverte qui va radicalement changer leur sort : la chair du Mukodon est tendre et goûteuse.

**SLOG**
Les chiens des Sligs. Si c'était possible, ils seraient plus stupides encore que leurs maîtres les Sligs. Mais ça n'est pas possible. Les Sligs attaquent de préférence dans le dos.

**SLIG**
Les matons des Glukkons. Aussi stupides que dangereux.

**GLUKKON**

### Plate-formesque

On peut résumer le jeu à ceci : il faut traverser les portions de niveaux délimitées par deux bornes de sauvegarde. Chaque portion est une petite énigme. En voici un exemple



Vous arrivez avec votre monture (Elum). Laissez-la ici, pour l'instant (touche "3" pour lui demander d'attendre) et sautez dans le puits aspirant. Le puits vous projette deux niveaux plus haut. Possédez le Slig qui se trouve là (il n'y a pas de détecteur, ici) et faites-le tomber au niveau inférieur. Toujours en manipulant le Slig, faites-le tirer sur son pôte puis marcher sur une mine. Ce monde compte désormais deux imbéciles de moins. La voie est libre. Sautez à votre tour au niveau inférieur. Activez cette manette qui fait descendre un ascenseur... direction la fameuse prochaine sauvegarde. Marchez sur la pointe des pieds pour ne pas réveiller ce Slig endormi.





**Passé au-delà du second niveau, assez barbant, la magie s'installe enfin.**

## Bonne aventure console = bon jeu d'action PC

Venons-en à des considérations plus matérielles : comment se présente le jeu ? Que vaut-il ? Il est extrêmement proche de cette merveille qu'est Flashback (filé en cadeau dans le CD de juillet/août 97). Il n'y a pas de vie, de crédit. Quand on meurt, on réapparaît à la dernière borne de sauvegarde. Il s'agit donc de traverser, sain et sauf, une portion de niveau délimitée par deux bornes de sauvegarde en faisant s'échapper au passage un maximum de Mukodons (reportez-vous à l'encart "L'évadé d'Alka Seltzer"). Ces passages sont parfois trop techniques, suites de sauts au millipoil et défenses électroniques sont posées qui vous foudroient dès que vous utilisez vos pouvoir psychiques. Il faudra donc profiter à fond des rares opportunités qui vous seront offertes de posséder un Slig. Il existe d'ailleurs rarement plusieurs solutions pour sortir d'un niveau : ne pas utiliser toutes les ressources mises à votre disposition signifie systématiquement la mort, le retour à la case départ.

séquences à connaître par cœur (sauter, avancer d'un pas, faire demi-tour, sauter, activer la mine, merde... raté ! boum !, recommencer). Crucifixion ? Oui ? Non ? Non. Les gratifications arrivent toujours à point nommé. Après un passage délicat, on trouve toujours une belle traversée, une séquence animée, un nouvel élément, un nouveau décor. Passé au-delà du second niveau, qui est assez barbant, la magie s'installe, envoûtante. Mais ne vous y trompez pas : Oddworld est bien plus un jeu de plates-formes, assez diificile. L'histoire, l'erzatz d'aventure ne sert que de fil conducteur.

monsieur pomme de terre

+ Univers très fouillé, mis en valeur par un graphisme à la hauteur.
+ Une véritable histoire.
+ Tutorial et traduction en français exemplaires.
- Orépétitifs et trop techniques.

EN DEUX MOTS

Adaptation parfaite d'un jeu excellent. Oddworld, largement inspiré de Flashback, était une excellente aventure sur PlayStation. Arrivé sur PC, c'est beaucoup plus le côté action qui ressort. Un univers très riche. Une belle histoire. Un graphisme inspiré, et une traduction en français parfaite : du grand jeu.



■ JOUABLE SUR **PENTIUM 133 + CARTE 3D (SUPÉRIEURE À MYSTIQUE 4 MO)** ■ EDITEUR **UBISOFT**
■ DÉVELOPPEUR **TELSTAR** ■ TEXTE ET VOIX **VF** ■ NBRE DE JOUEURS **1**





▲ *Faut récupérer des chats et des pierres magiques. Il y a des passages secrets, des bonus en forme de cœur, on saute sur les monstres pour les tuer... Comme dit monsieur Resnais : "On connaît la chanson".*

Sur ce coup, je ne vais pas faire l'unanimité. Ça, c'est couru d'avance. Je n'ai pas craqué sur ce jeu. Tandis que, sorti sur console il y a de cela quelques mois, il avait beaucoup impressionné... Peut-être le fossé des générations ?

# Croc





**Plates-formes 3D pour pros du pad - PC CD-Rom**

## REMARQUE

*Je déconseille vivement à ceux qui ne possèdent pas de pad, d'acheter Croc, et ce pour deux raisons. La première : c'est beaucoup plus facile (et vous n'aurez pas besoin de vous compliquer la tâche). La seconde : sur les deux bêtas que j'ai testées, le soft avait un problème de détection du clavier et de configuration des touches.*

Sur PC, la reconversion de Croc est parfaite. À condition de disposer d'une carte accélératrice 3D supérieure à une Mystique (même de 4 Mo), vous aurez exactement le même jeu que sur PlayStation. Précisons qu'une carte 3D n'est pas strictement nécessaire. Techniquement, le jeu propose un mode qui s'en passe. Mais on y perd en beauté, et surtout énormément de vitesse. Le personnage - un crocodile affublé d'un sac à dos - est puérilisant, et c'est peu de le dire. Mais ça, on n'y peut trop rien. Croc est un jeu de plates-formes, et la majorité des développeurs prennent les amateurs de ce type de jeux pour des bouffeurs de blédine. Il faudra pourtant qu'ils s'enfoncent dans le crâne que nous ne sommes ni des gamins ni des attardés, mais simplement des joueurs.

Croc est franchement inspiré de Mario 64. Il ne s'agit donc pas, comme dans Pandemonium, d'une fausse 3D où l'ajout d'une dimension ne sert qu'une esthétique ne laissant, au final, que deux dimensions de liberté. Non, dans Croc comme dans Mario 64, le personnage est réellement libre de se mouvoir dans toutes les directions, de revenir en arrière, d'aller dans toutes les directions. Croc est un beau jeu. Esthétiquement, c'est une réussite, ludiquement il amène sa pierre à l'édifice. Il y a de nombreuses énigmes à résoudre. L'univers est immense (une trentaine de niveaux).



▲ *OK, la maniabilité rend le jeu incroyablement compliqué. Par contre, là, je suis au quatrième niveau, face à une énigme que je n'arrive pas à résoudre, et ça n'est pas une question d'adresse.*

## Ou c'est dur, ou j'suis nul

Un reproche, énorme : Croc m'a rendu dingue tellement il est dur. Ça n'est qu'une suite de passages techniques, et la barre est placée très haut. Ça n'est pas un secret, je suis vraiment médiocre. J'adore les jeux de plates-formes, j'y joue beaucoup et depuis longtemps, mais je reste indécrottable. Tenez, en testant Croc, je bloquais depuis une bonne heure au quatrième niveau. Un truc idiot : il fallait sauter sur une plate-forme qui montait et descendait. C'était pathétique de voir ce crocodile tomber dans le vide une centaine de fois d'affilée. Mes nerfs commençaient à lâcher. T.S.R. (de nos voisins de "Joypad") vint à passer derrière moi, me prit en pitié, et passa finalement aux commandes... une minute chrono et l'obstacle était passé. Il a ajouté : "Nous, on l'a trouvé trop facile, à réserver aux gamins, mais c'est vrai que la maniabilité est meilleure sur PlayStation, et le déplacement plus précis aussi". Mais attention, T.S.R. est très bon. T.S.R. a fini Pandemonium d'une seule traite et du premier coup. Moi, je demande à un jeu qu'il m'amuse autant qu'il me défie. Croc m'a défié, et il a gagné. Ça ne m'a pas beaucoup amusé : mes doigts sont en compote. Mais si ce type de défi vous met en appétit... si vous êtes un virtuose, un acharné, un pro du pad, un maso ou plus probablement un cocktail de tout ça, ben vous avez un rencard brûlant avec un redoutable tueur à la dégaine pourtant dérisoire de crocodile Haribo avec un cartable sur le dos. Faites gaffes ! ce salaud a eu ma peau.

monsieur pomme de terre

+ Vaste, varié, assez beau.
- Trop difficile à cause de sa maniabilité, imprécise.

**EN DEUX MOTS**

Une conversion réussie de la PlayStation vers le PC. Mais ce coup-ci, je n'ai pas marché. Croc a beau être superbe et intéressant, je le trouve beaucoup trop difficile. Trop facile sur PlayStation, il nous arrive trop compliqué sur PC. Mais j'attends avec angoisse le courrier d'un gamin de 10 ans qui aura fini Croc PC en deux jours (ce qui ne manquera pas d'arriver). En adressant votre lettre d'insultes, précisez bien sur l'enveloppe "A l'attention de ce naze de patate".



# TANDELEC

DEPUIS 1988

## PENTIUM II

CARTE MERE INTEL LX AGP

- CARTE MERE INTEL IN A BOX AL440LXNA ATX EXT: PII300, 3 DIMM, USB, 2 SERIES + 1 // + PS2
- 64 Mo SDRAM 10ns EXT 380Mo
- DISQUE DUR 6.4Go QUANTUM STRATUS PLUS UDMA 33
- CARTE VIDEO DIAMOND STEALTH II RENDITION 2100 AGP 4Mo SGRAM **
- MONITEUR 15" TATUNG 0.28 1280*1024 DIGITAL MPR2
- MOYENNE TOUR ATX YPSILON DOUBLE VENTILATION 235W CE
- LECTEUR DISQUETTES 3"1/2 HD
- CARTE SON SOUND BLASTER AWE64 BULK
- CDROM 24X IDE PIONEER (80ms)
- HP LABTEC LCS1022 10W RMS / HP
- CLAVIER SK2501 105T + 13FONCTIONS ( INDISPENSABLE)
- SOURIS MICROSOFT INTELLIMOUSE PS2 + TAPIS
- WINDOWS 95 CD OSR2 + EXPLORER 4 + CD FORMATION
- AVEC UNE GARANTIE DE 2 ANS PIECES ET M.O. SUR UNITE CENTRALE (RETOUR ATELIER) ET MONITEUR (DONT 1 SUR SITE).

- INTEL PENTIUM II 233MHZ BOITE*: 13 990 Frs
- INTEL PENTIUM II 266MHZ BOITE*: 14 990 Frs
- INTEL PENTIUM II 300MHZ BOITE*: 16 590 Frs

* INTEL IN A BOX GARANTI 3 ANS
** GARANTI 5 ANS
TOUTES LES CONFIGURATIONS SONT MODIFIABLES A LA DEMANDE DE L'UTILISATEUR

## VOODOO RUSH 6Mo

3DFX + ALLIANCE 128 BITS

- CARTE MERE TX ATC5000 512Ko CACHE 6NS + 2 DIMM, + USB, PS2, EXT 233MHZ
- 64 Mo SDRAM 10ns EXT 256Mo
- DISQUE DUR 3.2Go QUANTUM STRATUS UDMA 33
- CARTE VIDEO ATC VOODOO RUSH 6Mo : 3DFX + ALLIANCE 128 BITS + SORTIE TV + 1 JEU CD
- MONITEUR 15" TATUNG SVGA PITCH0.28 1280*1024 MPR2
- MINI TOUR 633ALIM: 235W
- LECTEUR DISQUETTES 3"1/2 HD
- CARTE SON SOUND BLASTER AWE64 BULK
- CDROM 24 X IDE PIONEER
- HP LABTEC LCS1022 " LA QUALITE DU N° 1"
- CLAVIER SK2501 105T + 13FONCTIONS ( INDISPENSABLE)
- SOURIS MICROSOFT INTELLIMOUSE PS2 + TAPIS
- WINDOWS 95 CD OSR2 + EXPLORER 4 + CD FORMATION
- AVEC UNE GARANTIE DE 2 ANS P.M.O. SUR UNITE CENTRALE ET MONITEUR SUR PROCESSEUR INTEL.

- AMD K6-200: 10 290 Frs
- AMD K6-233: 11 390 Frs
- INTEL PENTIUM 200MMX BOITE*: 10 990 Frs
- INTEL PENTIUM 233MMX BOITE*: 11 690 Frs

* INTEL IN A BOX GARANTI 3 ANS
** GARANTI 5 ANS

TOUTES LES CONFIGURATIONS SONT MODIFIABLES A LA DEMANDE DE L'UTILISATEUR

## MMX SUR CHIPSET TX

DIAMOND STEALTH II

- CARTE MERE TX ATC5000 512Ko CACHE 6NS + 2 DIMM, + USB, PS2, EXT 233MHZ
- 32 Mo SDRAM 10ns EXT 256Mo
- DISQUE DUR 3.2Go QUANTUM STRATUS UDMA 33
- CARTE VIDEO DIAMOND STEALTH II RENDITION 2100 4Mo DE SGRAM**
- MONITEUR 15" TATUNG SVGA PITCH0.28 1280*1024 MPR2
- MINI TOUR MT-77 ALIM: 200W
- LECTEUR DISQUETTES 3"1/2 HD
- CARTE SON 16 BITS 3D ATC6631 CHIP SET YAMAHA
- CDROM 24 X IDE PANASONIC
- HP 80W 220V
- CLAVIER 105T
- SOURIS ARTEC 3 BOUTONS + TAPIS
- AVEC UNE GARANTIE DE 2 ANS PIECES ET M.O. SUR UNITE CENTRALE ET MONITEUR SUR PROCESSEUR INTEL.

- AMD K6-200: 7 890 Frs
- AMD K6-233: 8 490 Frs
- INTEL PENTIUM 200MMX BOITE*: 8 190 Frs
- INTEL PENTIUM 233MMX BOITE*: 8 950 Frs

* INTEL IN A BOX GARANTI 3 ANS
** GARANTI 5 ANS

TOUTES LES CONFIGURATIONS SONT MODIFIABLES A LA DEMANDE DE L'UTILISATEUR

## PIECES DETACHEES

### CARTE MERE:

| | |
|---|---|
| - ATC 5000 TX 512Ko EXT 233MHZ+PS2+USB | 729F |
| - ATC 5020+ TX 512Ko ATX EXT 233MHZ+PS2+USB | 869F |
| - ATC 5050 TX 512Ko IDEM 5000 + CPU MONITOR | 849F |
| - ATC 6120 LX AGP PENTIUM II EXT: 300MHZ | 1239F |
| - AL440LXNA INTEL LX IN A BOX AGP EXT: 333MHz | 1290F |
| - AL440LX INTEL IN A BOX AGP EXT: 333MHz + CARTE SON 16BITS | 1389F |
| - AP440LXG INTEL IN A BOX AGP EXT: 333MHz + SON + VIDEO AGP ATI X-PERT WORK 4Mo | 2390F |

TOUTES LES CARTES ATC SONT GARANTIES 2 ANS ET AGREES MICROSOFT TOUTES LES CARTES INTEL SONT GARANTIES 3 ANS

### CARTE VIDEO:

| | |
|---|---|
| - DIAMOND PCI STEALTH II RENDITION 2100 EN 4Mo SGRAM** | 790F |
| - ATI PCI X-PERT WORK 4Mo SGRAM EXT: A 8Mo | 949F |
| - ATC2475 PCI VOODOO RUSH 6Mo: 3DFX + ALLIANCE 128BITS+JEU | 1279F |
| - ATI PCI X-PERT PLAY 8Mo SGRAM + SORTIE TV + CABLES | 1479F |
| - ATC 2650 AGP CIRRUS LOGIC 4Mo EXT 8Mo* | 509F |
| - DIAMOND STEALTH II AGP RENDITION 2100 EN 4Mo SGRAM** | 799F |
| - ATI AGP X-PERT WORK 4Mo SGRAM | 1099F |
| - ATI AGP X-PERT PLAY 4Mo SGRAM + SORTIE TV + CABLES | 1239F |
| - DIAMOND VIPER 330 AGP 4Mo SGRAM ** | 1339F |
| - DIAMOND FIRE GL 1000 PRO 8Mo SGRAM ** | 2285F |
| - CARTE ACCELERATRICE 3DFX VOODOO 4Mo | 999F |
| - DIAMOND MONSTER 3DFX 4Mo + 6 JEUX ** | 1339F |

* GARANTI 2 ANS ** GARANTI 5 ANS

### CPU:

| | |
|---|---|
| - AMD K6 200 MMX | 1299F |
| - AMD K6 233 MMX | 1979F |
| - PENTIUM 200MMX IN A BOX* | 1749F |
| - PENTIUM 233MMX BOITE* | 2379F |
| - PENTIUM II 233MMX BOITE* | 3255F |
| - PENTIUM II 266MMX BOITE* | 4145F |
| - PENTIUM II 300MMX BOITE* | 5690F |

* GARANTI 3 ANS AVEC CERTIFICAT AUTHENTICITE INTEL

### DISQUE DUR:

| | |
|---|---|
| - 2Go WESTERN DIGITAL UDMA33 | 1349F |
| - 2.5Go WESTERN DIGITAL UDMA33 | 1399F |
| - 3.2Go QUANTUM UDMA33 | 1399F |
| - 3.1Go WESTERN DIGITAL UDMA33 | 1559F |
| - 4. 3Go QUANTUM UDMA33 | 1859F |
| - 4Go WESTERN DIGITAL UDMA33 | 1929F |
| - 6.4Go QUANTUM UDMA33STRATUS PLUS | 2459F |
| - 4.33Go IBM ULTRA WIDE SCSI | 2219F |
| - 4Go BARRACUDA UW 7200TOURS | 4490F |
| - 4Go CHEETAH UW 10000 TOURS | 5249F |

### CARTE SON + CD ROM + HP:

| | |
|---|---|
| - ATC6631 16 BITS YAMAHA 3D FULL DUP. | 125F |
| - SB AWE64 BULK | 559F |
| - DIAMOND MONSTER SOUND PCI + JEUX | 1069F |
| - SB AWE64 GOLD | 1269F |
| - 24X IDE PANASONIC | 539F |
| - 24X IDE PIONEER DR501S | 655F |
| - 24X IDE HITACHI (80ms / 5500T) | 685F |
| - 24X SCSI PIONEER | 899F |
| - HP 80W 220V | 139F |
| - HP 160W 220V | 185F |

SI VOUS N' AVEZ PAS ECOUTE LES HP LABTEC., VOUS N'AVEZ RIEN ENTENDU!!

| | |
|---|---|
| - LCS1022 10W RMS / HP 45Hz A 20KHz | 389F |
| - LCS3010 20W RMS / HP 48Hz A 20KHz | 539F |
| - LCS2412 20W RMS / HP + CAISSON | 669F |

### MONITEUR + BOITIER + DIVERS:

| | |
|---|---|
| - 14" TATUNG 0.28 DIGITAL MPR2 1024*768 | 1179F** |
| - 15" TATUNG 0.28 MPR2 DIGIT. 1280*1024 | 1679F** |
| - 15" iiYAMA 0.26 MPR2 1280*1024 | 2399F** |
| - 17" CRYSTAL 0.28 1280*1024 | 3299F*** |
| - 17" iiYAMA 8617T 0.26 1600*1200 | 4259F*** |
| - 17" iiYAMA 9017T 0.25 1600*1200 | 4459F*** |
| - 19" iiYAMA S901GT 0. 24 NE 1600*1200 | 6999F*** |

GARANTI * 18MOIS/SITE ** 3ANS DONT 1/SITE *** 3ANS / SITE

| | |
|---|---|
| - BOITIER MINI TOUR 200W | 209F |
| - BOITIER MOYENNE TOUR 200W | 259F |
| - BOITIER GRANDE TOUR 200W | 595F |
| - BOITIER MOY TOUR 235W DOUBLE VENTILATION | 399F |
| - BOITIER GAMMA AT 200W | 650F |
| - BOITIER GAMMA ATX 235W | 719F |
| - CARTE RESEAU ISA NE 2000 PNP BNC+RJ45 | 129F |
| - CARTE RESEAU PCI NE 2000 PNP BNC+RJ45 | 149F |
| - CD VIERGE A PARTIR DE | 8.90F |
| - JOYSTICK MICROSOFT SIDE WINDER | 129F |
| - JOYSTICK MICROSOFT PRECISION PRO | 419F |
| - JOYSTICK MICROSOFT FEEDBACK PRO | 890F |
| - DIAMOND SUPRA EXPRESS 56600 EXTERNE | 999F |
| - DIAMOND FIRE PORT 40 PCI ULTRA WIDE | 999F |
| - GRAVEUR YAMAHA RE-INSCRIP. SCSI 4/2/6 | 3790F |

**DEMANDEZ NOTRE TARIF PC ET PIECES.**

**37 RUE CHAROST**
**62100 CALAIS**
Tél: 03.21.36.45.53
Fax: 03.21.96.95.15
E-Mail: tandelec-cal@nordnet.fr

**RUE DES BEGUINES**
**62500 SAINT-OMER**
Tél: 03.21.38.06.90
Fax: 03.21.38.29.33
E-Mail: tandelec-omer@nordnet.fr

**104 RUE FAIDHERBE**
**62200 BOULOGNE/MER**
Tél: 03.21.30.15.34
Fax: 03.21.30.15.36
E-Mail: tandelec-boul@nordnet.fr

**TANDELEC ENTREPOT**
**BP 15**
**62380 ESQUERDES**
FAX VPC: 03.21.39.35.88

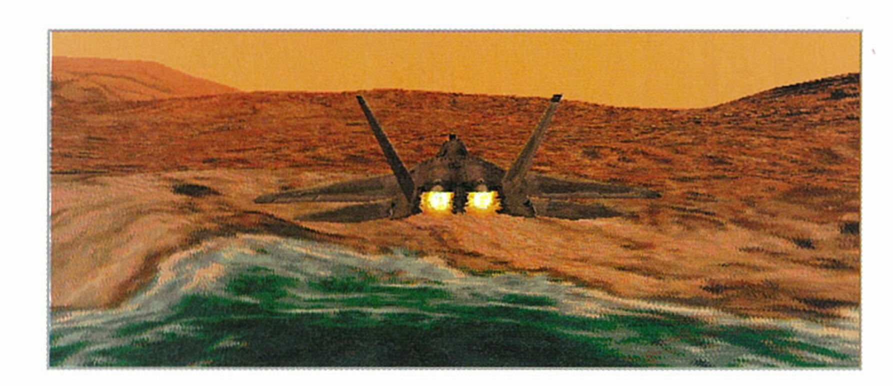
**PAIEMENT PAR: CHEQUE VIREMENT/ C.B / C.R / CETELEM**
**CATALOGUES ET DEVIS GRATUITS**

| COLISSIMO POIDS EN KG: | REGIONAL 02-59-62-76-80: | NATIONAL AUTRE DEP: |
|---|---|---|
| 0 A 1 KG | 31 F | 41 F |
| 1 A 2 KG | 37 F | 47 F |
| 2 A 5 KG | 52 F | 62 F |
| 5 A 7 KG | 63 F | 73 F |
| 7 A 10 KG | 71 F | 81 F |
| 10 A 15 KG | 93 F | 103 F |
| 15 A 30 KG | 133 F | 143 F |

\+ 5F / 1000 F EN VALEUR DECLAREE

C' EST AUSSI:
SCANNER
IMPRIMANTE
ONDULEUR
PAPIERS...

TOUS NOS PRIX SONT T.T.C. TVA 20.6% DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES SOUS RESERVE D'ERREURS ET DE FLUCTUATION DU $
TOUTES LES MARQUES CITEES SONT DEPOSEES CONFORMEMENT A LA LOI INFORMATIQUE ET LIBERTE N°78-17 DU 6 JANVIER 1778, VOUS DISPOSEZ D'UN DROIT D'ACCES ET DE RECTIFICATION VOUS CONCERNANT.



Un avion, plein de jeux. Voici le retour de l'un des plus grands, dans une apparition pour le moins marquée et, pour la première fois, dans un rôle de challenger.

# F 22 Raptor

**Arcade/simulation de vol pour tous joueurs et amateurs de multiplayer - PC CD-Rom**



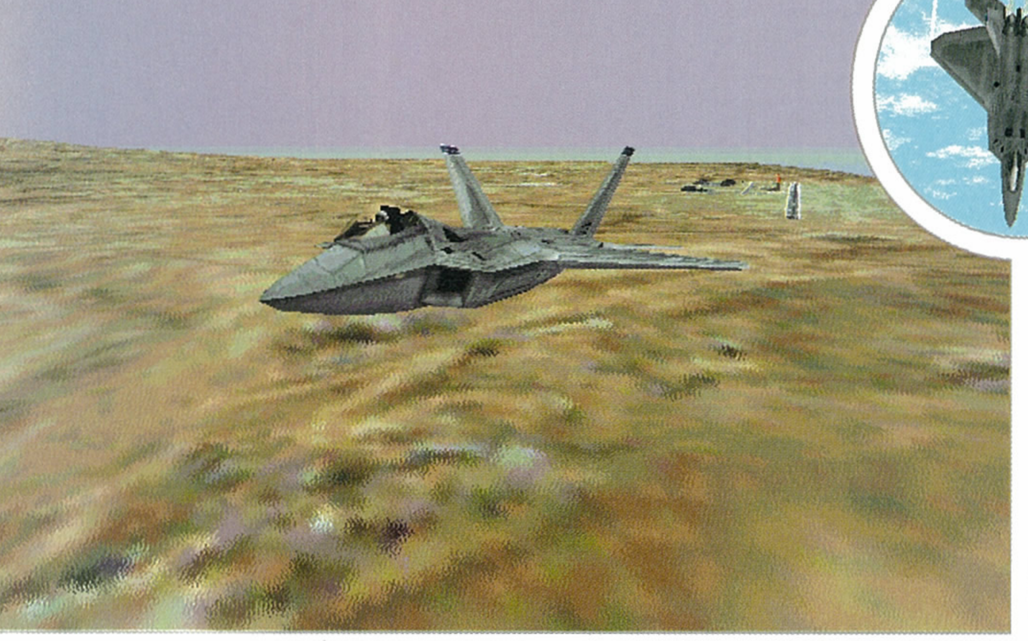
▲ On retrouve la gamme de teintes propre à Novalogic.

F22 Lightning II est incontestablement l'une des plus belles réalisations graphiques de l'année passée. C'est aussi la première simulation de F22 arrivée sur le marché, précédant ainsi la vague déferlante des autres titres dont le protagoniste était le Raptor. Voici donc que la boucle est bouclée et que cette grande saga très ennuyeuse semble toucher à sa fin, ce qui n'est pas pour me déplaire. On pourrait bien sûr attendre le retardataire IF22, mais depuis son enrôlement dans la cour des grands, il ne s'est toujours pas représenté au rapport. Aux oubliettes donc.

F22 Raptor est le nouveau titre de Novalogic dont l'une des spécialités est de nous décliner un moteur à l'infini, flirtant sans cesse avec l'indigestion ludique. Pourtant, avec leur moteur Voxel, ils ont bien réussi à nous épater, cette année, en nous jetant en pâture Comanche 3, puis Armored Fist 2, deux gros titres plein de qualités mi arcade/mi-simulation, un genre bâtard mais qui, contre



▲ Le moteur graphique de F22 Raptor empêche l'apparition de pixels.

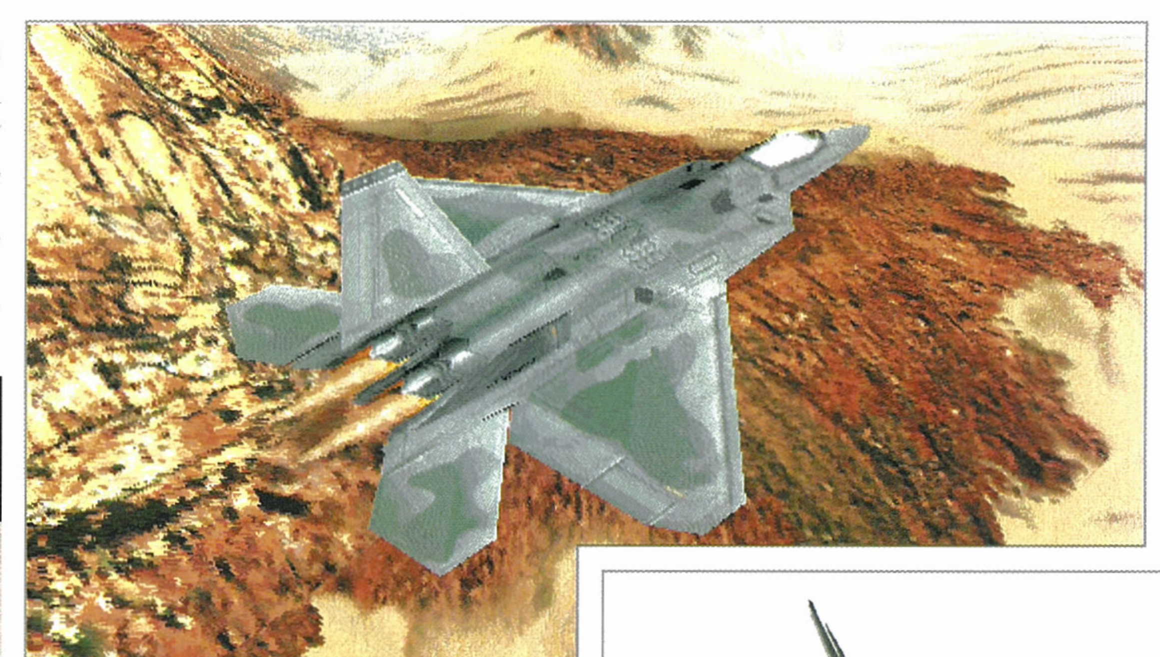


▲ Un nouveau venu dans le petit monde des textures : le temps de chiotte.

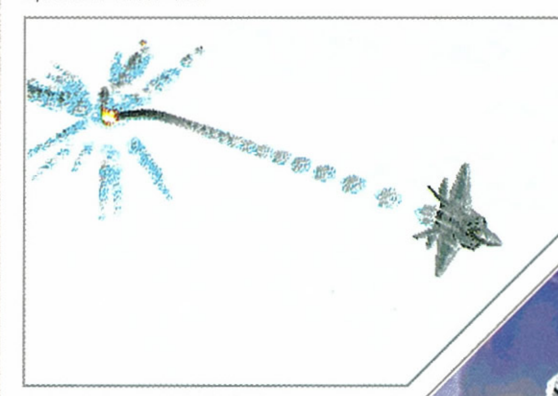


▲ L'impression de vitesse relative au sol, beaucoup plus réaliste que dans F22 Lightning II.

Les reliefs terrestres sont placés d'une façon beaucoup plus réaliste.



▲ Un Raptor survole des montagnes, un terrain idéal pour éprouver sa furtivité.



▲ Les dégâts sont gérés d'une manière fort simpliste.

▲ Les possibilités de poussée vectorielle de l'appareil sont invisibles pour le joueur et incontrôlables.

## Lockheed Martin à la rescousse

Il y a quelques mois, Novalogic a fièrement annoncé (à juste titre) l'alliance technologique entre le concepteur de jeux et le concepteur d'avions. Incontestablement, l'occasion était à saisir pour le développeur tant pour profiter des connaissances du professionnel de l'aéronautique que pour apparaître aux yeux de tous comme le fils choisi et le bras armé dans un marché ludique de la firme d'armement. Quels peuvent donc être les termes de ce "contrat" de partenariat si ce n'est de conforter une image de marque auprès du grand public ? John Garcia, le président-directeur général de Novalogic, nous l'avait résumé en ces termes : "...La nature de cet accord assurera un niveau de réalisme jamais realisé pour les jeux de simulation Novalogic à venir.". A l'époque de ce communiqué de presse, le premier titre concerné était justement F22 Raptor. Tout était dit et on peut donc s'attendre à ce qu'à l'avenir, tous les produits de ce genre soient coproduits par les deux firmes et frappés de leurs deux poinçons.

La matérialisation terrestre du concepteur d'avions a pris la forme d'un homme, David Fergusson, qui n'est autre que le pilote d'essais en chef du programme F22. Quelques années auparavant, Fergusson totalisa quelques centaines d'heures de vol sur le F117a après une carrière dans l'aviation marquée par deux tours complets au Vietnam aux commandes d'un F105 dans des missions Wild-Weasel (recherche et destruction de radars et de défenses antiaériennes). Fergusson est le fier détenteur de quelques petites médailles remises par le gouvernement américain. Il a participé à la conception du logiciel auprès des programmeurs et a notamment donné son avis d'expert sur le modèle de vol. Selon lui, "quiconque a rêvé de piloter le vrai F22 Raptor sera ébloui par le réalisme de ce simulateur". Cette phrase m'effraie et j'espère qu'il parle du réalisme du paysage : Fergusson a 49 ans, moi 27. Il totalise quelques milliers d'heures de vol, moi pas plus de trente, mais j'ai raison, et lui bien tort quant au niveau de réalisme. Ou alors, c'est qu'ils ont conçu pour lui une version simplifiée du chasseur le plus coûteux du monde.

toute attente, semble toujours trouver un public ou bien le générer. Le deuxième volet de F22-Lightning ne fait pas exception à cette règle. Malgré une documentation toute mignonne et l'appui poussé, limite parrainage France Loisirs de la firme Lockheed Martin (les créateurs de l'appareil en question), F22 Raptor se révèle être un jeu au réalisme plutôt simple.

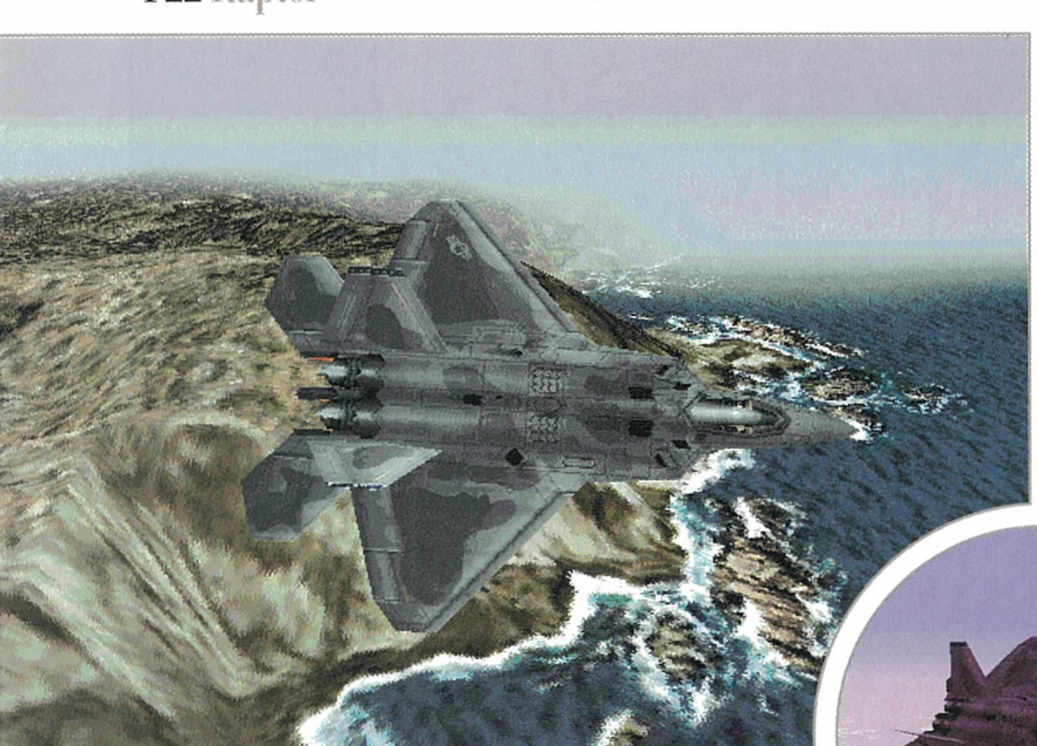
Le mois dernier, nous avons pu tester F22 ADF de Digital Image Design, qui relègue quelques miles nautiques en arrière tout ce qu'on avait pu voir quant au réalisme, à la qualité graphique et à l'innovation en matière de simulation de vol. Malgré tout, il semblerait que le jeu soit difficile d'accès pour les débutants (plus par crainte qu'à cause du jeu, DID ayant beaucoup simplifié les choses depuis EF2000). Dans cette catégorie intermédiaire située entre des simulations plus orientées arcade (Fighter Anthology, USNF, ATF, JFIII etc.) et le monstre de DID, on pourrait en imaginer une nouvelle où le F22 Raptor de Novalogic pourrait voler comme un poisson dans l'eau (oui, bon...).

## Réalisme

Ici, il ne faut point espérer avoir à actionner des milliers de boutons pour réaliser une quelconque action. Les auteurs semblent avoir gardé à l'esprit que cet appareil était piloté par deux ordinateurs gérant avec grâce la plupart des opérations fastidieuses, et en profitent donc à fond pour décharger un joueur souvent lassé par une liste fastidieuse de commandes à apprendre. Malgré tout, on aurait voulu avoir plus de contrôle sur la poussée vectorielle, le choix et l'édition de la "shootlist" ainsi qu'une complexité plus accrue lors des missions de bombardement. Heureusement, le modèle de vol, bien que le joueur n'ait en fait que peu d'incidence sur ce dernier, semble être conforme à la réalité ou tout au moins à l'idée que l'on peut s'en faire. Avec la collaboration de Lockheed Martin (voir encadré) dans le rôle de superviseur du grand tout, c'était la moindre des choses que l'on pouvait en attendre. Il reste toutefois quelques points énervants comme la confusion régnant au niveau du radar pour dissocier les cibles, l'absence de contrôle que l'on pourrait avoir sur le pilote automatique. Mais faut-il pour autant jeter ce jeu aux orties ? Loin s'en faut : F22 Raptor possède une multitude de qualités séduisantes mais qui ne concernent en rien le réalisme. Ce dernier ne semblait pas en fait être la préoccupation principale des développeurs qui ont préféré un jeu plus "fun", plus simple et accessible. On remarquera tout de même une gestion des appareils pilotés par l'ordinateur bien supérieure à celle présente chez son illustre prédécesseur : ces derniers traceront des figures parfois compliquées dans les cieux pour échapper à la menace que vous représentez pour eux.

## Graphisme

Il faudrait être aveugle pour ne pas s'apercevoir que la qualité graphique du logiciel s'est encore améliorée (eh oui, la chose



▲Ces paysages rappellent un peu les côtes de Norvège, telles qu'elles apparaissaient dans EF2000.

**F22 Lightning 2 est, en matière de simulateur de vol, l'une des plus belles réalisations graphiques de l'année passée.**

était possible) depuis F22 Lightning II. Les reliefs terrestres sont placés d'une façon beaucoup plus réaliste, et de nouveaux types de terrains ont fait leur apparition. Parmi ceux-ci, on note les abords côtiers qui ressemblent à ceux de la version 3Dfx de EF2000. Les textures (vraiment magnifiques) ont, dans leur grande majorité, été refaites pour s'adapter au moteur et pour donner une impression de vitesse au sol. On se souvient de cette carence graphique du premier volet. Bonne nouvelle, les pistes aussi ont étés rallongées, et bien que les bandes soient un peu fondues dans le décor pour profiter de l'effet de "dépixellisation" offert aux paysages, elles rajoutent aux bases un aspect plus réaliste et, du même coup, une chance de plus de survivre à un atterrissage brutal et souvent dur. On remarquera pareillement un petit relookage de l'avion, et des vues caméra fort agréables à l'œil. Un réel plaisir.

## 3Dfx

L'autre spécialité maison de Novalogic est de nier (dans leurs titres) l'existence des cartes d'accélération graphique. En fait, c'est le pied pour moi, mais que je vous explique : chaque mois que Dieu fait, le spécialiste de Joystick de ces bidules se lève de son fauteuil et vient me trouver en remuant la queue pour me demander si ce soft est "graphiquement accéléré", si oui ou non il y a un "glide", une "implémentation Direct 3D" Puis, si ma réponse est négative, "peut-être une accélération native alors ?" ou je ne sais quoi. Après avoir attendu, parfois en vain, une quelconque réaction de ma part, il me rétorque généralement tout frétillant : "Amène ton jeu dans mon bureau, on va lui faire passer quelques Benchmarks !" pour finir sur un "T'es sûr que non ?". Le boulet. Du coup, avec les produits de chez Novalogic, la réponse est simple : "Non ! y a pas !". Et il s'en va avec ses allures de vieux chien fatigué se repasser en boucle la démo d'Incoming.

▲ Les pistes ont été considérablent rallongées.

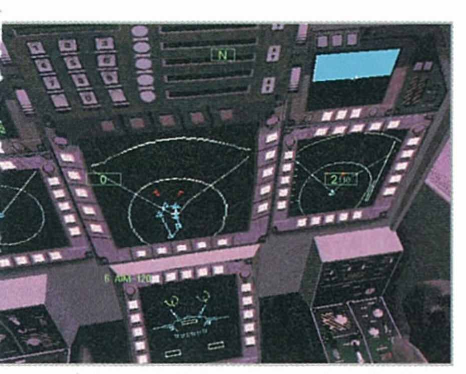
## Gameplay

Il est bien évident qu'un jeu ne profitant pas de ces fameuses petites cartes prend un risque commercial pas évident à gérer. Pourtant, autant vous le dire, F22 Raptor est, avec Myth, l'un des seuls produits qui puisse s'en passer et s'en flatter. Ici, un filtre élimine tous les effets de pixellisation pour notre plus grand bonheur et on ne s'aperçoit pas trop de l'absence de la chose sur une configuration un peu musclée.

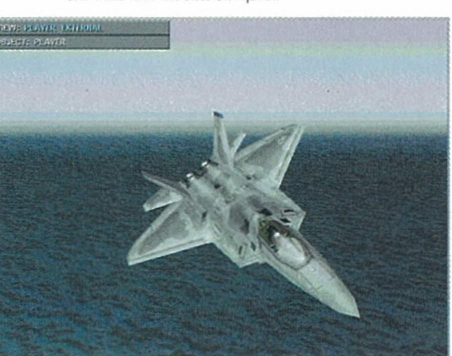
F22 Raptor se rapproche beaucoup du jeu du chat et de la souris ou encore, pour continuer sur des allégories bidons, à un

## Réseau : le jeu à plus d'un, la claque !

Nous arrivons enfin à la véritable innovation de ce jeu ainsi qu'à son atout principal, que ses concepteurs n'ont visiblement pas voulu bâcler : le jeu en réseau. La chose est impressionnante et j'ai comme l'envie de vous balancer quelques chiffres comme ça, juste pour le plaisir :
On pourra jouer à 16 en réseau local et à 128 sur le serveur dédié de Novalogic. Oups ! En fait, je n'aurais pas dû écrire au futur : outre le fait que cela gonfle mon rédac'chef, c'est particulièrement mal venu puisque je sors de deux bonnes heures de guerre endiablée avec une trentaine de participants. Loin de vous proposer le traditionnel mode de jeu en "Head to Head", F22 Raptor offre une possibilité de "guerre aérienne" particulièrement attrayante : deux équipes sont composées, chaque joueur a le choix d'endosser, au sein de l'une des deux équipes, soit un rôle de frappe aérienne où il sera armé de son seul canon et de bombes, soit un rôle de chasseur équipé de missiles Aim9-Sidewinder. Les joueurs apparaissent au fur et à mesure dans un jeu totalement ouvert sur l'extérieur et ils sont équitablement répartis dans chaque équipe en fonction du nombre de joueurs. Une fois le terrain choisi, chaque base des deux camps dispose de sites radar, d'une piste de décollage (avec un site de ravitaillement). Dans ce type de jeu, rien n'est imposé tant au niveau hiérarchique que dans la planification des attaques. Malgré cela, celles-ci foireront invariablement si un assaut désordonné est lancé. En effet, les joueurs pilotant des bombardiers devront obligatoirement disposer d'une couverture antiaérienne pour atteindre les objectifs (détruire l'intégralité de la base ennemie mène l'équipe à la victoire). Le jeu est fun, des stratégies s'organisent en fonction du type de terrain et on a bien sûr la possibilité de pouvoir communiquer avec son équipe pour préparer un assaut. La richesse du jeu offerte par l'option multijoueur de Raptor m'a emballé, surtout au vu du peu de choses qu'il faut faire pour en profiter : comme pour les plus grands jeux en réseau (Interstate '76, Red Alert, Diablo), un serveur dédié, Novaworld.Net a été installé, et à tout moment, on pourra trouver des adversaires, des parties en cours et y entrer sans crier gare. Ce simple fait vaut l'achat du jeu pour le joueur solitaire. L'installation du logiciel pour se connecter est d'une grande simplicité. Gageons qu'on vous reparlera de tout cela en détail dans la rubrique réseau.



▲ Le cockpit virtuel, passage obligatoire pour une simulation. Heureusement, celui du F22 est assez simple.



▲ Reflets, camouflages, la modélisation du protagoniste est à la hauteur du graphisme général.



cache-cache high-tech sur des milliers de kilomètres carrés. Les règles du jeu sont simples et désormais fort connues : voir sans être vu, tirer avant l'autre et de plus loin.

Pour aider le joueur, la majorité des missions se déroulent sur des terrains aux reliefs et aux pentes à fortes incidences où l'on pourra se dissimuler et se glisser dans la queue de la force aérienne ennemie pour mieux la tirer (la force aérienne, pas la queue.). De nombreuses défenses au sol protégeront les points stratégiques comme autant de pitbulls et seront souvent, comme de bien entendu, protégées par la présence d'avions appartenant à l'adversaire. Malgré la présence quasi permanente d'ailiers contrôlés par vos soins, il ne faudra pas espérer se trouver souvent en position de force, tout au moins en surnombre.

## Scénarios et campagnes

En plus de très nombreuses missions simples ou d'entraînement, on trouvera une demi-douzaine de campagnes semi-dynamiques dans Raptor : Arabie Saoudite, Jordanie, Colombie et Mourmansk qu'il faudra réussir tour à tour pour pourvoir accéder à la suivante, ce qui donnera une grande durée de vie au jeu. Les ennemis au sol sont souvent placés de façon (trop) judicieuse, et il faudra bien souvent modifier quelques points de navigation déjà établis pour éviter de morfler sa race.

## Rumeurs de guerre et musique bretonne

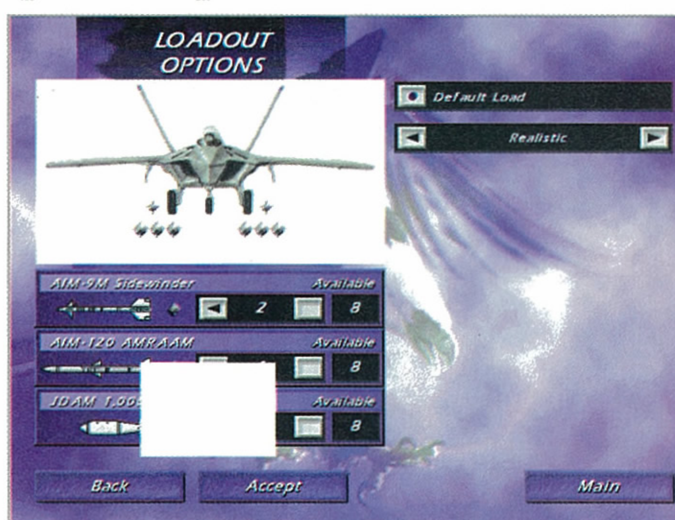
Comme d'habitude, une ambiance sonore de bonne facture règne sur les phases clés du jeu : explosions, souffle des réacteurs et détonations des armes (avec une mention particulière pour le canon embarqué). en revanche, les musiques sont tout simplement atroces et les binious rappellent une triste fête bretonne ratée.

Bob Arctor

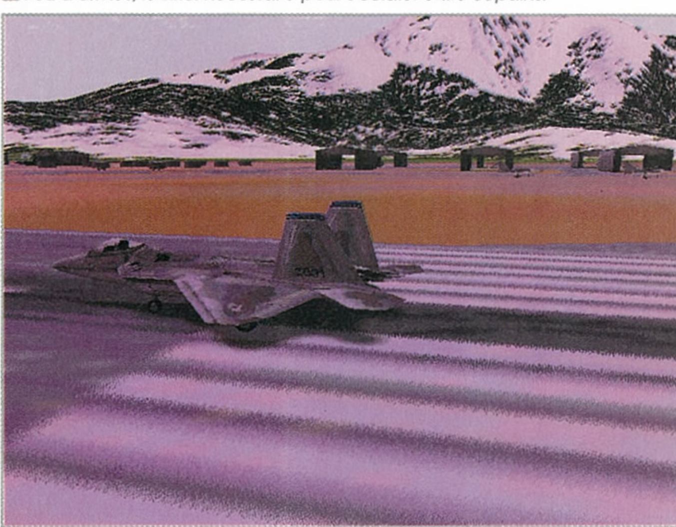



▲ Le Soviétique aime survoler la jungle, enfin je dis ça au pif...

**Ici, il ne faut pas espérer avoir à actionner des milliers de boutons pour réaliser une quelconque action.**




▲ Peu d'armes, le strict nécessaire pour s'éclater entre copains.



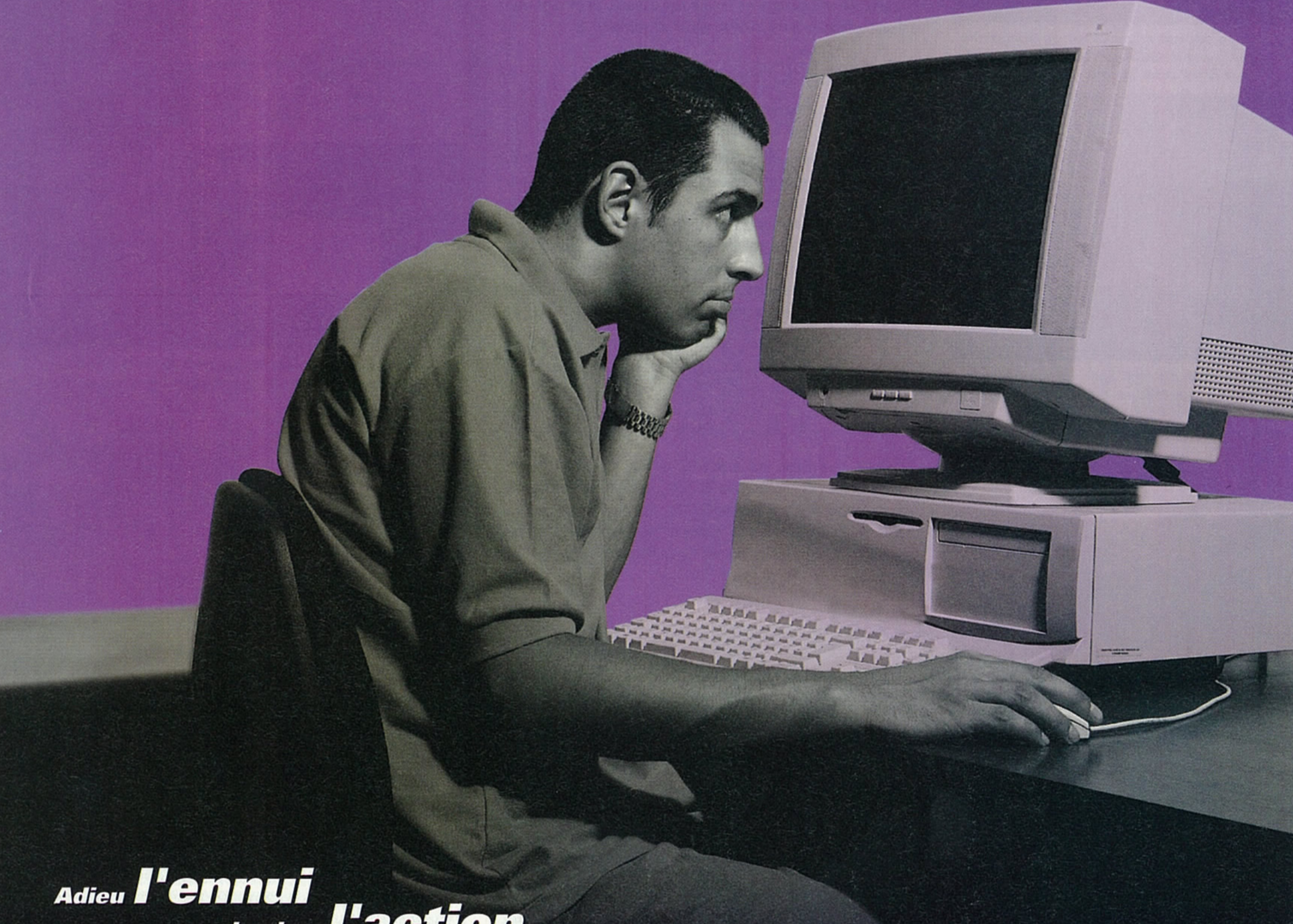
▲ Quelques bâtiments, quelques avions dedans, une piste. Bref, cela doit être la base.

- + Le jeu réseau à plus de 100 ! : un petit bonheur pour tous.
- + Les graphismes sont superbes.
- + Le grand nombre de missions et de campagnes
- − Absence d'accélération 3D
- − Peu d'objets au sol
- − Musique qui incite au suicide.

**EN DEUX MOTS**

Nous arrivons dans la morte saison de la simulation, profitons-en pour faire nos emplettes avant le cœur de l'hiver et mettons dans notre panier : F22 ADF de DID pour l'ensemble du soft et F22 Raptor de NovaLogic pour son gameplay attrayant et d'une grande simplicité, qui séduira sûrement les moins compliqués d'entre nous. Les possibilités de jeu en réseau sont excellentes et méritent vraiment que l'on s'y intéresse de plus près.







Achetez une Sound Blaster AWE64 Gold
et recevez 220 F en échange de votre ancienne carte son.
ns ?
ive !
Sound Blaster AWE64 Gold
• 64 voix de polyphonie
• EMU 3D Positional Audio
• mémoire interne 4Mo
• sortie RCA or
• sortie numérique SPDIF
Kit PC-DVD :
Rejoignez la révolution des jeux DVD
• lecteur de deuxième génération
• lit tous les CD même les CD-R
• carte de décompression MPEG2 pour lire les DVD-Vidéo et CD-Vidéo
• sortie TV (format PAL ou NTSC)
• vitesse 2X pour les DVD (2,7 Mo/s)
• vitesse 20X pour les CD (3 Mo/s)
Graphics Blaster Exxtreme
• carte vidéo accélératrice 2D, 3D et vidéo
• comptatible Open GL et direct 3D
• processeur 3D Labs Permedia 2
• 4 Mo de mémoire
• comptatible Windows 95 et Windows NT 4.0
SoundWorks CSW200
Système de haut-parleurs de qualité Hi-Fi, complément idéal de votre Sound Blaster AWE64 Gold.
• 2 satellites et un caisson de basse
• blindage magnétique
• puissance totale : 23,2 Watts RMS
• distorsion harmonique totale : 1 %
• impédance : 4 Ohms



Alors que tout le monde s'évertue à vouloir vous faire voler sur des avions high-tech à peine sortis des cartons, Sabre Ace va vous replonger à la bonne vieille époque du combat tournoyant et autres bombardements au napalm. Nostalgie, quand tu nous tiens.

# Sabre Ace

**Simulateur de vol pour tous joueurs - PC CD-Rom**




▲ *Les objets au sol apparaissent tardivement et sont particulièrement sobres.*



TIP JEU

*Shift-9 est la touche miracle pour voler en formation et trouver sa cible facilement.*

C'est vrai, de nos jours, les pilotes ne savent plus s'amuser. Plus informaticiens qu'autre chose, les gars se battent à coup de missiles guidés, de bombes intelligentes et de leurres thermiques. C'est plus du sport, c'est des batailles d'ingénieurs. C'est pas comme à l'époque, quand mes gars et moi on volait sur de vrais avions, style F-51 Mustang ou bien F-86 Sabre. Fallait en avoir, des roustons, pour aller chercher le niak dans ses tranchées, pendant cette putain de guerre du 38e parallèle. C'était en 1950, j'm'en souviens très bien. J'avais à peine obtenu mes ailes, que j'avais été affecté directement en Corée du Sud. Mon premier zing fut un Mustang, une bête de combat pour le mano-à-mano mais pas franchement docile avec les débutants. Lourd, pour ne pas dire poussif, fallait faire gaffe à ne pas trop compter sur le moteur pour se sortir d'un mauvais pas. En face, on se battait contre à peu près tout ce qui était russe et qui avait des ailes. Des Yak et des Mig 15, voilà de quoi était principalement composé notre tableau de chasse. De temps en temps, on devait escorter des généraux dans des missions d'observation, ou bien encore ouvrir la route à des B-29 pour qu'ils puissent bombarder Saigon sans trop de lézards. Nous aussi, ça nous arrivait de bombarder des trucs : usines, dépôts de carburant, ponts, on savait vraiment tout faire. D'ailleurs, si on m'en laissait l'occasion, j'leur montrerais, moi, aux p'tits jeunes d'aujourd'hui ce qu'il en coûte de venir titiller la gouverne de direction de Pépé Boington.




▲ *Lui, c'est Bob, votre instructeur. Belles lunettes, belle casquette mais voix de merde.*

## Tu t'es gouré de série, Roger

Ouais bon. Pépé Boington, mémé Nova ou tante Lise, après tout on s'en fout un peu. Ce qui compte, c'est ce qui est affiché à l'écran. Le reste, hein. Alors voilà, nous sommes tous à peine remis du choc de F-22 ATF et il est dommage que Sabre Ace sorte juste après ce dernier. Eh oui, car du coup, les défauts de ce simulateur sautent encore plus aux yeux et le pauvre fait malheureusement pâle figure face à une telle concurrence. J'entends déjà l'éditeur me dire : "Oui, mais ça n'a rien à voir, ça ne se passe pas à la même époque, c'est une toute autre approche, faut pas le comparer à F-22 ADF." Eh bien si, car ce n'est pas parce que le jeu se situe dans un contexte historique différent, que la réalisation doit également être historique. Jugez plutôt. Bien que l'utilisation d'une carte accélérée Direct 3D apporte une animation rapide et fluide, il n'en reste pas moins que de très importants ralentissements se produiront lorsque beaucoup d'appareils s'ébattront autour de vous. C'est vrai que ce n'est pas trop fréquent, mais ça arrive et ce n'est pas normal en regard de ce qui est affiché sur votre moniteur. Car bien que les textures soient plutôt réussies, le placage de ces dernières sur le sol est un vrai travail de goret. Les délimitations entre les carrés se voient à quinze kilomètres, et elles ne collent entre elles que très rarement (exemple : un début

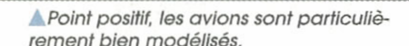
■ JOUABLE SUR **PENTIUM 133 + CARTE VIDÉO 2 MO** ■ EDITEUR **VIRGIN**
■ DÉVELOPPEUR **EAGLE INTERACTIVE** ■ TEXTE ET VOIX **VF** ■ NBRE DE JOUEURS **1 À 8**




▲ *L'animation est fluide avec une bonne carte Direct 3D... tant qu'il n'y a pas trop d'ennemis.*

**Utiliser le Force Feedback, c'est sentir le choc du train rentrant et sortant, la vibration dans le manche au moment du tir...**

de forêt sur le bord d'une texture va être appliqué à côté d'un terrain vierge, bonjour les raccords). Moi, ça me fait penser à mon enfance, quand je collais des papiers de couleur sur une planche pour éveiller mon moi créatif. En bref, ça sent vraiment le bâclé. Et je ne parle même pas (si, en fait) des textures qui sont remplacées par des carrés bleus lorsqu'elles arrivent sur le bord de l'écran, style "j'en ai marre d'être une texture de terre, je deviens une texture de mer". Pas pardonnable de nos jours, ça, ce genre de bugs. Mais la liste des défauts ne s'arrête malheureusement pas là. Le clipping est assez sauvage, ce qui vous gratifiera de bâtiments apparaissant pratiquement au dernier moment, malgré la relative pauvreté de leur graphisme. Ne cherchez pas des détails, c'était pas dans le contrat des programmeurs. Les villes sont tout autant catastrophiques, car seuls quelques blocs rectangulaires incongrus sortiront des zones urbaines aussi plates que Jane Birkin. Pas folichon, quoi. Ajoutez à cela une totale absence de cockpit vituel, aucune animation de volets, aucun dégât apparent sur l'avion en vue externe (excepté la fumée et une pitoyable vue interne montrant des ailes abîmées), une gestion des collisions au sol douteuse (vous passez à travers les appareils au décollage), une intelligence artificielle faiblarde (les pilotes adverses utilisent toujours la même manœuvre), des voix françaises limites, des combats longuets et répétitifs, et vous comprendrez pourquoi l'intérêt de Sabre Ace laisse à désirer.

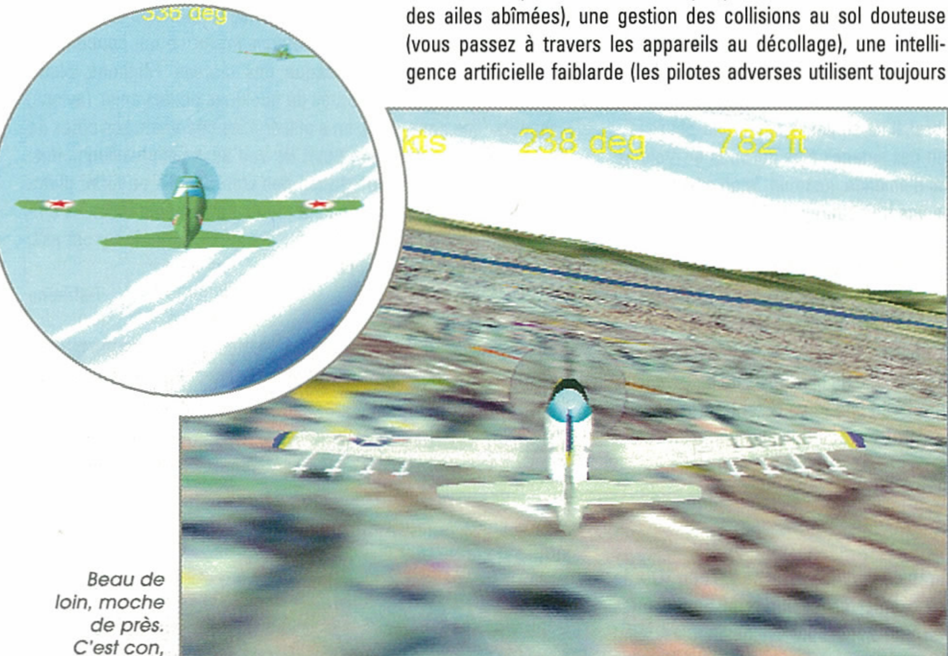


▲ *Point positif, les avions sont particulièrement bien modélisés.*

## Et c'est bien dommage

Oui, car malgré cette longue liste de défauts, Sabre Ace possède néanmoins quelques qualités sacrifiées sur l'autel du travail bâclé. Les effets de lumière sur le carénage sont ainsi très plaisants, de même que la modélisation et le graphisme des appareils. De plus, il est rare de voler sur des avions de cette époque aussi bien faits, ce qui renforce le sentiment de frustration général. Vues du ciel, les texture du sol sont intrinsèquement, je le répète, plutôt belles, et le relief n'est pas trop angulaire. Le modèle de vol des appareils est assez crédible (le Mustang est délicat à contrôler en rase-mottes, et le Sabre part en vrille à plat comme pas deux), et l'utilisation du Force Feedback est des plus convaincantes (vous sentez les amorces décrochages, le choc du train rentrant et sortant, la vibration dans le manche lorsque vous tirez, etc.). Les atterrissages sont corrects (vous pourrez même amerrir), bien que comiques parfois sur le plan du réalisme, lorsque votre Mustang s'arrête sans dommage, le nez dans la piste. Reste enfin la possibilité de jouer en réseau, ce qui dans ce cas peut donner lieu à des séances de dogfight plutôt marrantes. Mais ces points positifs ne sont pas suffisants pour vous faire dépenser 350 balles, alors que des merveilles de simulation seront posées à vingt centimètres sur le même étalage. À moins que, comme notre ami Bob, vous ne disposiez d'une fortune personnelle conséquente... Et même dans ce cas, je doute que vous ne soyez pas déçus.

Fishbone




*Beau de loin, moche de près. C'est con, la vie d'une texture.* ▶

- \+ Des avions graphiquement réussis.
- \+ Rapide avec une bonne carte Direct 3D.
- \+ Bonne gestion du joystick Force Feedback.
- − La réalisation est manifestement bâclée.
- − Pas de cockpit virtuel.
- − Des combats longuets et répétitifs.
- − Des bâtiments au sol peu détaillés et peu nombreux.

EN DEUX MOTS

Malgré quelques qualités, principalement graphiques, Sabre Ace ne possède pas la réalisation qu'il aurait mérité. De plus, l'action répétitive n'incite pas à l'enthousiasme.















■ JOUABLE SUR PENTIUM 166 16 MO RAM ■ EDITEUR ELECTRONIC ARTS
■ DÉVELOPPEUR ACCOLADE ÉTATS-UNIS ■ TEXTE ET VOIX VF ■ NBRE DE JOUEURS 1 À 6

Test Drive **commence** à se faire **vieux,** et ce n'est malheureusement pas cette **nouvelle** version, **pourtant** remise au **goût** du jour, qui y **changera** quelque **chose.**

# Test Drive 4

**Course de voitures pour tous joueurs – PC CD-Rom**




Le premier sentiment qui vient à l'esprit du joueur X à qui l'on annonce la possibilité de jouer à Test Drive 4 est l'enthousiasme. Le second sentiment, qui vient à l'esprit du joueur qui a eu la possibilité de jouer à Test Drive 4, est la déception. Et pourtant, j'en avais, des a priori positifs, croyez-moi. Vous pensez, Test Drive, la première vraie simulation de voitures comme elles existaient du temps du ST et de l'Amiga, ça marque son homme, quand même. Mais maintenant que nous jouons sur des machines survitaminées et que la concurrence s'éventre à coup de trois cents images seconde, de réalisme ultime et de bilinear filtering, la magie n'est plus là. Malgré une remise au goût du jour avec une version 3Dfx en plus de l'incontournable Direct 3D, Test Drive 4 n'est ni plus ni moins qu'un Need for Speed 2 légèrement moins raté. Vous voulez savoir d'où me vient tant d'amertume ? Eh bien, soit. Vous l'aurez voulu.

**Les courses sont ternes et les circuits sans surprise...**

## Grosse déception

Tout d'abord, malgré un réel effort d'indulgence, je n'ai pas réussi à m'amuser tout au long des six circuits proposés. Les courses sont ternes, les circuits sans surprise, bref, il ne se passe pas grand-chose et on s'emmerde. Il y a bien ces satanés flics qui vous arrêtent de temps en temps (même pas d'amende, juste un "stop and go"), ou bien la circulation qui gêne vos trajectoires, mais rien de plus. Les accidents provoquent certes des carambolages, mais n'occasionnent aucun dégât, apparents ou non. Ainsi, Test Drive 4 est un jeu d'arcade qui ne se soucie guère d'un choc frontal à 350 km/h ou d'un tonneau sur 500 mètres. De plus, la voiture se contrôle à peine mieux que celles de NFS 2, pour vous situer un peu la sensation de conduite. On a échappé au syndrome du bloc, mais de peu. De plus, la moindre sollicitation du frein en virage vous fera partir dans le décor, même en dosant ce dernier grâce à l'utilisation d'un volant analogique. Oubliez le pilotage au frein à main, il n'y en a pas.



TIP JEU

*Mieux vaut rebondir dans le mur que freiner pour passer les virages.*




## Mais encore...

Malgré une animation rapide et fluide dans sa version 3Dfx, le moteur 3D n'est pas exempt de clippings et autres bugs d'affichage. C'est pas l'horreur, mais bon, on devient exigeant avec ce genre de détails, de nos jours. La version Direct 3D n'est pas à proprement parler inoubliable car, en plein écran, l'animation est saccadée sur Pentium 200 MMX. Bah oui, que voulez-vous, les mythes ne sont pas éternels et je serai surpris de voir un jour un Test Drive 5. Pourtant, ce jeu a des bons côtés, notamment en ce qui concerne la qualité intrinsèque des circuits. Mignons, plutôt longs et agrémentés de quelques petites anim' (avions, scooter des mers, etc.), on a plaisir à les découvrir. Les côtes de San Francisco sont de ce point de vue assez impressionnantes. Reste également la modélisation des voitures (dix au total) plutôt réussies, mais qui se conduisent toutes de la même façon. N'empêche, quoi qu'on dise pour rester optimiste, l'intérêt n'y est pas. Chuis dégoûté, mais c'est comme ça.

Fishbone



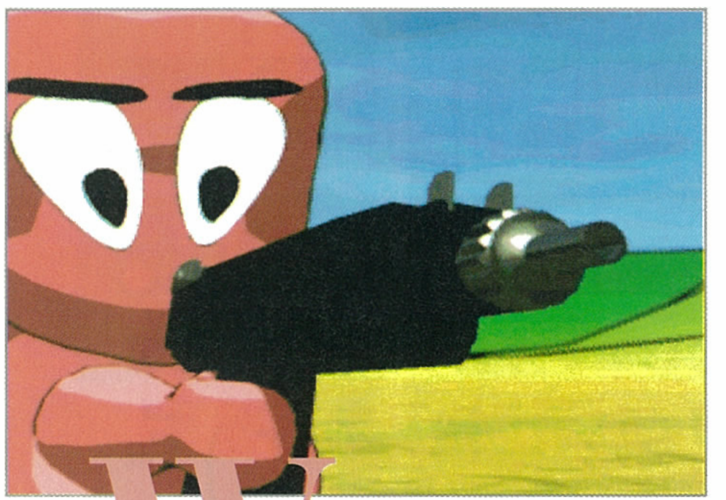

▲ *Les accidents ne vous causeront aucun dégât.*

- \+ Des circuits agréables et plutôt longuets.
- \+ Dix voitures disponibles, et jolies de surcroît.
- − Un cruel manque d'intérêt général.
- − Une version Direct3D décevante.
- − Une sensation de conduite peu réaliste.

EN DEUX MOTS

Test Drive 4 aurait mérité d'être un peu plus qu'une simple copie de Need For Speed 2. Tout est dit.

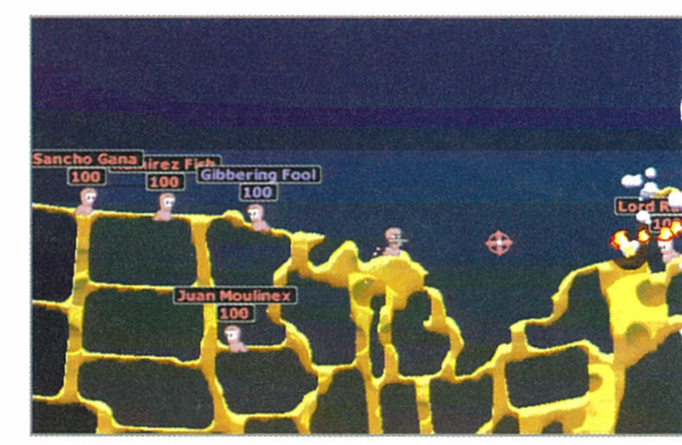


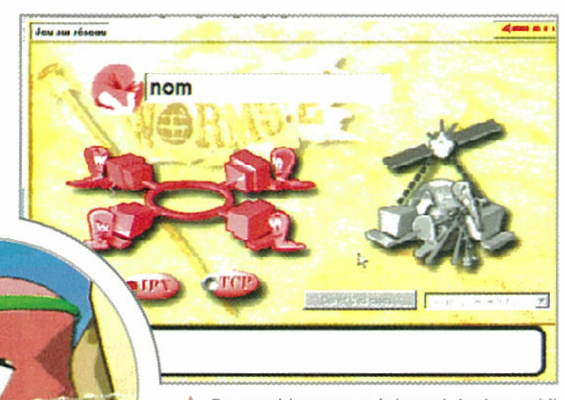


Des hérissons, des fourmis, des autruches, des grenouilles, des lapins, des mille-pattes, divers dinosaures, une flopée de piafs, un dauphin (et on me fera pas le coup deux fois), des poissons... Je suis mort dans la peau de tous les putains d'animaux de la création.

# Worms 2

**Stratégie pour tout public - PC CD-Rom**



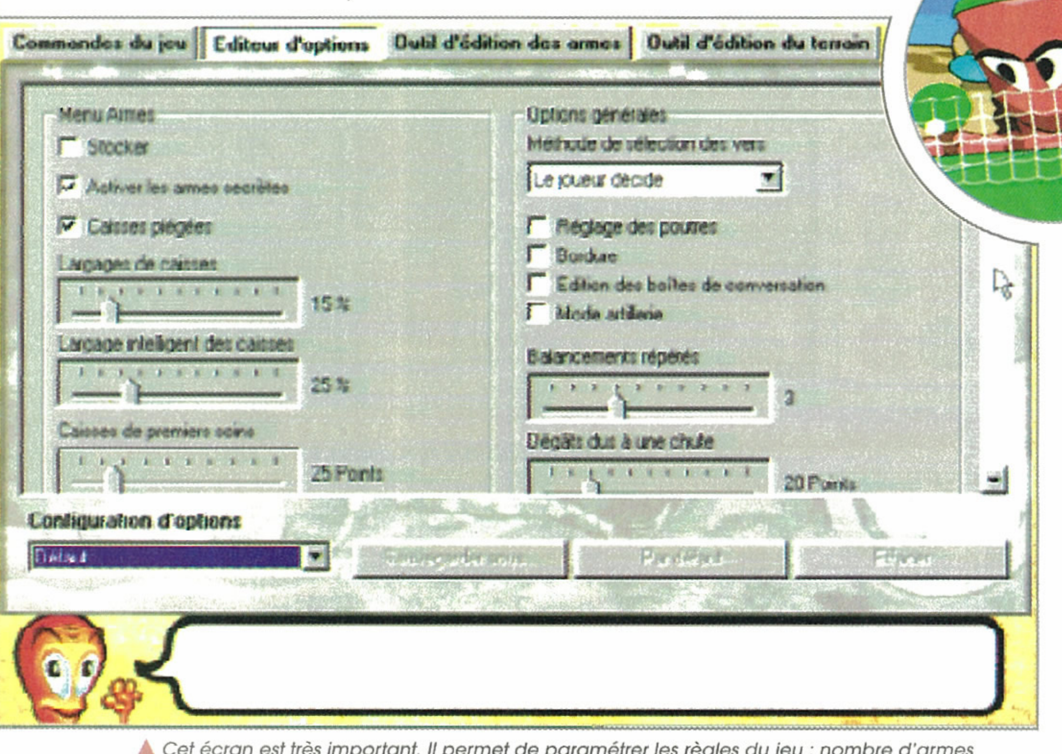

On peut jouer par Internet. Le jeu est-il sécurisé pour empêcher la gruge ? A quelle vitesse ça va ? L'option n'étant pas encore active au moment où j'écris ce test, je ne peux que me poser les questions.

## TIPS TECHNIQUE

- Gardez vos armes les plus puissantes (missiles guidés, attaques aériennes) pour la fin. La corde de ninja est très importante : elle permet d'escalader une falaise sans user de téléportation.
- Dans le menu "Editeur d'options", selectionnez "Pas le choix" pour "Méthode de selection des vers". Vous ne pourrez plus choisir à quel moment jouer quel vers, ce qui est stratégiquement plus intéressant.

Ça aurait été trop bête de laisser moisir Worms au fond des oubliettes. Worms, petit bijou intemporel, à la fois drôle et palpitant, jouable jusqu'à quatre sur un même PC, et même jusqu'à huit ou en réseau depuis la sortie tardive de l'add-on Worms+. Worms, ce sont mille soirées passées à tuer mes amis à la grenade, au missile, ou à coups de moutons explosifs. Et ce n'est pas la nostalgie qui parle, celle qui, au fil des années, transforme la pire daube en jeu culte (tenez, l'infecte Q-Bert, par exemple). Non, j'ai vraiment rejoué au bon vieux Worms il y a à peine deux semaines et ce furent de grandes retrouvailles. Comme Civilization, c'est le genre de jeu que l'on trouve installé sur à peu près tous les PC. Excellent jeu de société, Worms fait l'unanimité. Une vérité me frappe soudain : certains jeux vidéo favorisent les rapports sexuels et Worms en fait partie. Worms devrait être remboursé par la sécu.

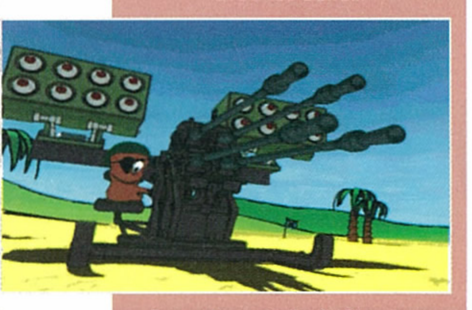
A l'attention des irréductibles Jean-Foutres qui ne connaissent pas Worms. Worms suit un principe simplissime qui aurait tout aussi bien pu être développé pour Commodore 64. Sur un tableau aléatoirement généré, on joue un commando de quatre vers de terre armés comme autant de Rambos invertébrés, contre l'ordinateur, contre d'autres joueurs humains ou contre les deux à la fois. On joue à tour de rôle et à chaque tour, le temps de réflexion est limité. Un tir réussi, donc particulièrement meurtrier, demande adresse et cogitation. Il faut d'abord choisir la bonne arme parmi une panoplie extravagante qui va du "dragon-punch" à la redoutable "banana bomb" (une pluie de bananes explosives dispendieuses d'une mort particulièrement ridicule) en passant par la plus humiliante : le "poussé", infime petite tape qui précipite dans le vide les adversaires qui avaient le malheur de se poster au bord d'un précipice. Choisir son arme est toujours épineux, c'est un vrai choix stratégique car il faut à la fois faire un maximum de dégâts chez l'ennemi et éviter les éventuelles réactions en chaîne qui entameraient nos propres troupes (d'autant que le dernier geste d'un vers avant de mourir est de se faire sauter le caisson à la dynamite). Ensuite il faut viser juste et doser la puissance du tir, en




Cet écran est très important. Il permet de paramétrer les règles du jeu : nombre d'armes au départ, fréquence de chute de caisses de bonus, statistiques des armes, durée d'un tour, possibilité de choisir le ver que l'on va jouer, etc. Vos préférences peuvent être sauvegardées, et c'est tant mieux, les choix par défaut n'étant pas les meilleurs (à mon avis).

## Aux armes, bande de larves !

Voici la liste complète des armes et objets utilisables dans Worms 2. C'est impressionnant, mais beaucoup d'armes sont redondantes, ne présentant que d'infimes nuances les unes avec les autres.



Bazooka, missile à tête chercheuse, grenade, bombe à fragmentation, bombe-banane, sainte grenade, cocktail Molotov, fusil de chasse, pistolet, Uzi, mini-canon, coup de poing de feu, dragon ball, kamikas, dynamite, mine, vase Ming, raid aérien, attaque aérienne, attaque postale, poutre, foreuse, batte de base-ball, poussée, téléporteur, corde de ninja, élastique, parachute, mouton, vache folle, vieille femme, bomb mortier, chalumeau, pigeon à tête chercheuse, super mouton, super bombe-banane.
Les initiés reconnaîtront quelques vieilles connaissances.

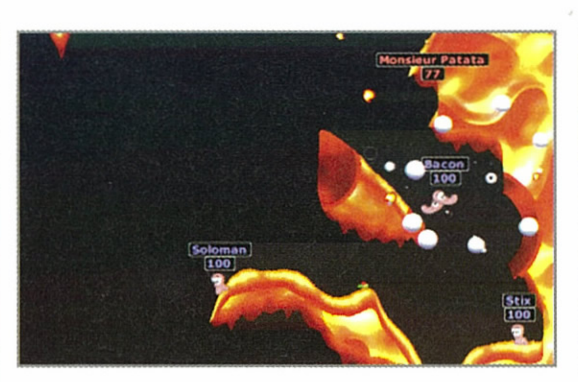
Les nouveautés intéressantes sont le cocktail Molotov (le liquide enflammé bouffe aussi le terrain, ce qui permet quelques combinaisons diaboliques) et le parachute, qui permet de sauter d'une falaise puis de tirer avec l'arme de son choix.




Cocktail Molotov.




Parachute.




# Worms 2 ne va pas beaucoup plus loin que Worms+, qui lui-même n'était pas une révolution.

tenant compte du vent (dont la direction et l'intensité change à chaque tour) et de la gravité. Et ce n'est pas facile du tout. Le pire ennemi du débutant, c'est souvent lui-même. Un régal d'ailleurs, de voir le novice se jeter une grenade dans les pieds, tomber dans le vide par inadvertance, se prendre son propre obus dans la gueule par grand vent, etc.

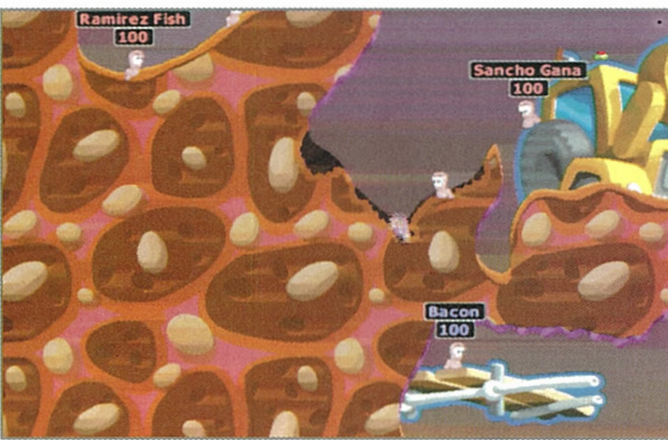
## WinWorms 95

Je suis un peu déçu. Worms 2 ne va pas beaucoup plus loin que Worms+, qui lui-même n'était pas une révolution. La plus évidente rupture avec l'ancien jeu de massacre réside dans le graphisme : on s'entre-tue désormais dans un eldorado rose bonbon où tout est rond, mignon et dégoulinant de mièvrerie. Les vers ont des dégaines insipides de héros de cartoons pour morveux de 3 à 6 ans. On imagine que ce look débile est à prendre au second degré, puisque c'est dans ce petit paradis que l'on s'écharpe à loisir. Mais reste que c'est laid, que cela heurte ma sensibilité à fleur de peau de buveur de bière. D'autant que les séquences animées sont drôles comme des coussins péteurs (alors que celles du premier étaient anthologiques... il m'est avis que Team 17 a viré quelqu'un de marrant entre les deux épisodes). Bruitages et doublages en VF sont en revanche particulièrement réussis.

À part ça, Worms 2 répond à toutes les critiques qui ont été formulées à l'encontre du premier opus. Tout est désormais paramétrable (la pesanteur, les armes, etc.), les règles peuvent être modifiées et on peut dessiner ses propres niveaux. Le jeu contient une campagne solo de 45 niveaux (car il est vrai que le premier Worms était très lassant à jouer seul). Pas mal de nouvelles armes ont fait leur apparition, mais on sent un cruel manque d'inventivité : ce ne sont que des variations de l'arsenal original. Les cartes sont plus grandes. La maniabilité plus intuitive. Et surtout, le jeu est entièrment débuggé et jouable par Internet (l'option n'était pas encore active sur la version de test). Par contre, on ne peut plus zoomer-dézoomer et les temps de chargements sont légèrement plus longs que dans le premier.

Il reste que Worms est une idée géniale. Ceux qui n'ont pas eu la chance de s'essayer au premier volet devraient s'intéresser de près à celui-ci. C'est un très bon jeu, qui bénéficie d'une finition impeccable, mais qui ne soutient que difficilement la comparaison avec la claque que nous avait infligée le premier Worms en son temps. Pour arriver à ce Worms 2 qui n'est en fait qu'un WinWorms++, il aura fallu attendre quatre ans et passer par Worms+... À trop petits pas progresse le vermisseau.

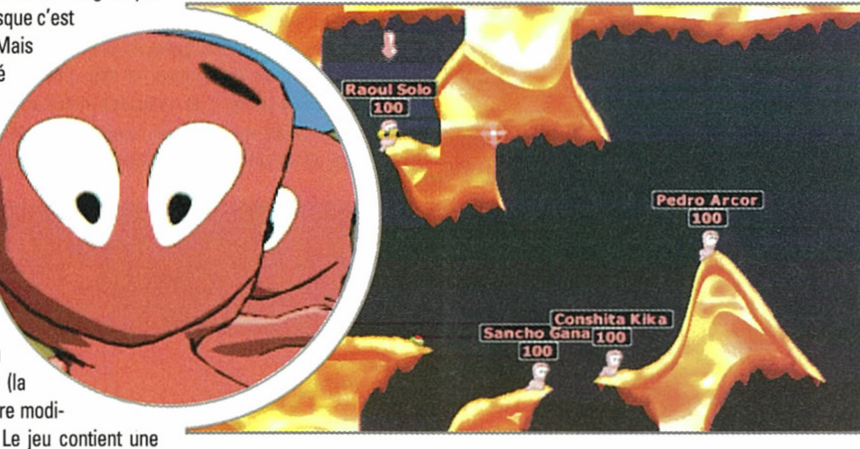
monsieur pomme de terre




▲ Vieille dame : le vers lance une vieille dame qui se déplace très lentement durant quelques secondes puis explose violemment.




▲ Navrant, les nouvelles séquences animées sont pitoyables, imbuvables, sous-scoubidou pour chiens et chats dont les gags tombent immanquablement à plat.




- \+ Editeur de cartes.
- \+ Excellents bruitages et voix en français.
- \+ Jouable par Internet.
- \- Rien de vraiment neuf : Worms 2 est en fait un Worms++.
- \- Génération des niveaux et temps de réflexion de l'IA trop longs.

**EN DEUX MOTS**

Les fans du premier épisode risquent une mauvaise surprise : Worms 2 n'est qu'un Worms en S-VGA, débuggé, fignolé, bénéficiant d'une flopée de nouvelles options mais qui, ludiquement, n'apporte rien de vraiment solide, excepté la possibilité de jouer sur Internet. Par contre, c'est un hit immanquable pour ceux qui ne connaissent pas Worms.



| TECHN. | DESIGN | INTÉRÊT PAS ENCORE WORMSÉS | WORMSOPHILES |
|---|---|---|---|
| 65 | 50 | 80 | 65 |

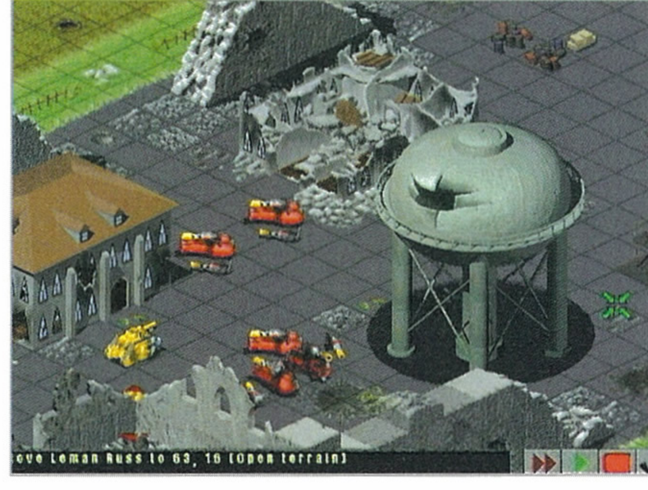


Warhammer 40 000. Le nom vous dit probablement quelque chose mais il est possible que vous n'y ayez jamais joué. Mondialement connu, le jeu est pourtant loin d'être accessible à tous. Voilà de quoi bousculer les choses.

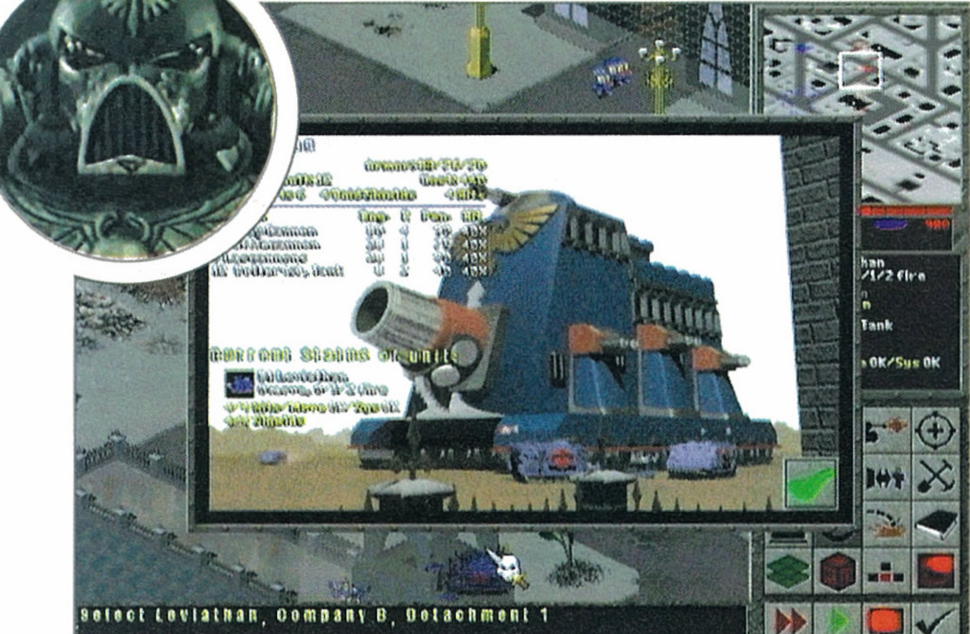
# Warhammer 40 000 Final Liberation

**Wargame pour joueurs confirmés - PC CD-Rom**





Gros flash-back, retour dix ans en arrière. C'est le matin du grand jour : mon sac sous le bras, je vais passer les écrits du concours d'entrée à HEC. Mes parents sont anxieux mais confiants. Déjà ils m'imaginent au volant d'une BMW. Je sors. Ma mère me gratifie d'un dernier signe d'encouragement par la fenêtre. Je m'arrête dans un café. Les habitués me saluent. Je commande un déca symbolique, débale mes affaires sur la table : cahier, crayons, gomme, calculatrice, guide Autoduel de Car Wars, Player's Book de Runequest et Warhammer 40 000. J'hésite, me décide finalement pour Warhammer ; de nouvelles unités sont parues dans la revue White Dwarf, ça mérite un coup d'œil. Un pillier de bar me branche pour briser son ennui palpable : "Tu fais quoi, petit ?" Absorbé dans la création d'une escouade de nains du Chao, je lui lâche machinalement : "Des maths". Il me fout la paix. L'horloge du troquet indique 8 h 30. À des kilomètres de là, un pion fait l'appel dans une salle qui pue l'angoisse. À mon nom, silence. Il coche "absent".




▲ *On ne rigole pas avec les Marines, surtout quand ils débarquent dans votre camp à bord du Leviathan, véritable destroyer sur roulettes. Ou alors on en rigole, mais pas longtemps.*

## Combien de nuits blanches, combien d'engueulades ?

Il s'agit d'un wargame avec figurines. S'y adonner exige un investissement exorbitant, en temps comme en argent. Chaque figurine en étain ou plastique se vend au prix de l'or, sans parler des innombrables livres de règles, extensions, parutions régulières. Une simple partie peut facilement durer une nuit. Les campagnes s'étalent sur des semaines. Surtout, le jeu devient vraiment passionnant quand on le pratique sur un superbe plateau en relief de la taille d'une table de ping-pong, armé d'une centaine de figurines peintes avec amour au pinceau à un poil. Réunir tous ces éléments est un cauchemar et j'ai toujours, pour jouer, profité du matériel de potes passionnés (qui ont encore plus foiré leurs études que moi). Mais évidemment, le jeu en vaut la chandelle. Warhammer 40 000 se situe dans un univers bariolé, extravagant (mais étonnamment cohérent) d'une richesse inouïe. C'est, pour résumer vulgairement, du médiéval-fantastique transposé dans le futur. Un futur baroque et décadent où tout pète, où tout est prétexte à faire sauter les systèmes



# Des règles bien gentiment violées

Les puristes (dont je ne fais pas partie) vont hurler : les règles du jeu original ne sont pas respectées. C'est une adaptation qui rend le jeu accessible à un public plus large. Point positif, les parties sont plus jubilatoires, le plaisir est beaucoup plus immédiat. Point négatif, pas mal d'incohérences : monter et descendre ne coûte pas de points de déplacement, changer l'orientation d'une unité est gratuit, on peut tirer et avancer avec n'importe quelle troupe et dans n'importe quel ordre, ce qui trahit la simulation d'une simultanéité des actions, etc.Le plus énervant surtout, c'est de ne pas connaître les algorithmes qu'utilise l'ordinateur pour résoudre les combats. Par contre, quand on vise une unité, l'interface précise les chances que l'on a de toucher, ce qui est déjà pas mal.

solaires par paquets de douze. Les principaux protagonistes ? Des enfants de chœur : les Marines (des humains organisés en un ordre fasciste d'intégristes religieux), les Eldars (des elfes revenus d'on ne sait où pour s'approprier l'univers), les Orks (attendrissant mélange de brutalité, d'humour, de bêtise crasse et de haute technologie), le Chao (l'horreur absolue, le cauchemar qui se matérialise et s'insinue inexorablement dans notre dimension) et les Tyranids (espèce organisée en ruches dotées d'une conscience collective, capable de sécréter des objets de haute technologie à partir de tissus organiques et de voler les caractères génétiques des autres races). Des enfants de chœur, comme je vous disais.

Le système de jeu, d'une complexité infernale, est pourtant un ravissement quand on le maîtrise. Mais il s'avère être une intarissable source d'embrouilles, d'engueulades, voire de méchantes fâcheries, que ce soit à propos de la position initiale d'une figurine tombée à terre par inadvertance, de la résolution d'une explosion avec projection de débris, d'une règle transgressée par erreur en début de partie et qui fout tout en l'air quelques heures plus tard, ou de l'existence d'une hypothétique et infime ligne de vue entre deux figurines. Tout en assistant impuissant à l'inévitable dispute de 4 h du matin, nous devons être nombreux à nous être fait la réflexion suivante : qu'est-ce qu'ils attendent pour foutre tout ça sur ordinateur ?... Hup hup hup.

**Un wargame de science-fiction, simple et ergonomique.**

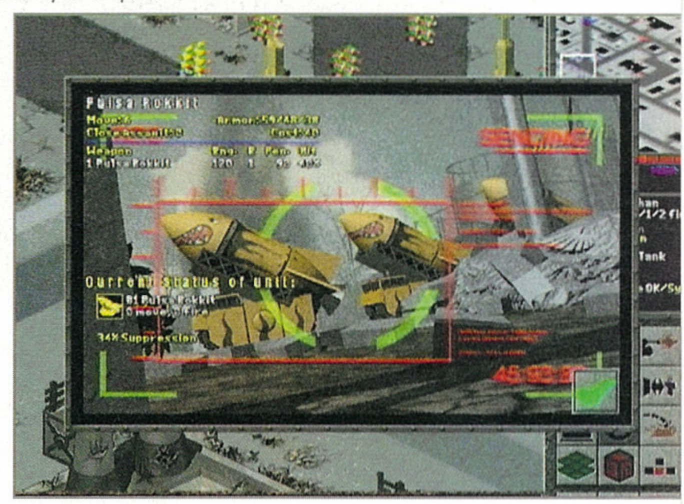
## Barbatruc

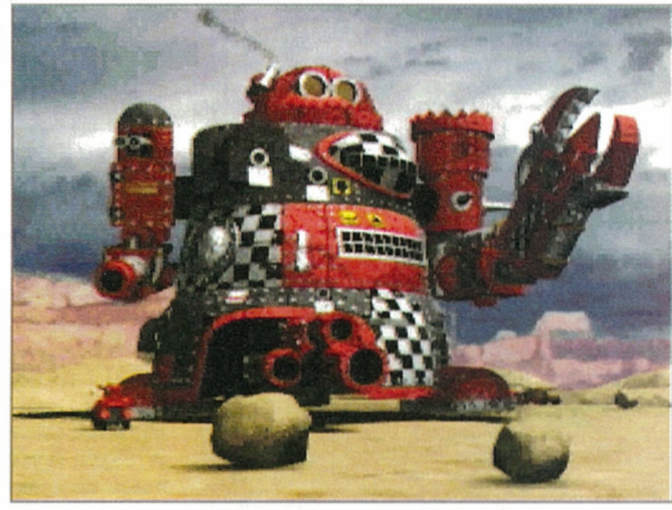
Le voilà. J'y joue. Le vrai, l'officiel, le jeu vidéo Warhammer 40 000 existe enfin. Les règles ont été beaucoup simplifiées au passage, ce qui a ses bons et ses mauvais côtés*. Il n'y a que deux camps jouables, Ork et Marines, mais ils ont réussi à y faire entrer 77 unités différentes (37 Orks, 40 Marines), du fantassin au Titan (sorte de mechwarrior), et l'esprit du jeu est resté intact ; jolie prouesse tout de même. Final Liberation, c'est d'abord une campagne que l'on ne peut malheureusement jouer que du côté des Marines. La campagne elle-même manque d'ailleurs de fantaisie : il ne s'agit que d'une suite de combats pour la maîtrise d'une planète. Chaque territoire gagné aux Orks rapporte un nombre supplémentaire de crédits par tour, crédits qui permettent de réparer ses troupes ou d'en acheter de nouvelles. Des séquences vidéo d'une étonnante qualité, qu'il s'agisse du jeu des acteurs, des costumes ou des effets spéciaux, ponctuent chaque tour ; une histoire se trame et, d'après ce que j'en ai compris, il faut conquérir l'intégralité de la planète en un nombre limité de tours pour gagner.

En dehors de la campagne, il est bien évidemment possible de créer ses propres armées (à partir des troupes existantes et à condition de former des escouades cohérentes), de jouer le camp Orks, de créer ses propres scénarios (mais à partir des cartes déjà existantes puisqu'il n'y a pas d'éditeur). Quatre types de positions sont prévues : choc frontal, attaquant en surnombre contre défenseur solidement embusqué, assaut surprise par le flanc, retraite stratégique. Il est aussi possible



Le célèbre missile pulsar des Orks, une belle saloperie. Ils se plantent dans le sol comme des autruches et émettent des radiations mortelles dans un périmètre de 5 cases de diamètre. Idéal pour saboter, désorganiser un assaut ou bloquer un pont.









JOUABLE SUR **PENTIUM 100** ■ EDITEUR **MIDSCAPE** ■ DÉVELOPPEURS **HOLISTICK & SSI ÉTATS-UNIS**
TEXTE ET VOIX **VF** ■ NBRE DE JOUEURS **1 À 4**




TIP JEU

*Condition de victoire essentielle : surveiller ses "overwatch", c'est-à-dire placer des unités à des points stratégiques en leur laissant assez de points de déplacement pour tirer. Quand c'est au tour de l'adversaire de jouer, et qu'il passe dans leur ligne de vue, l'unité fait automatiquement feu. C'est généralement de cette manière que l'on inflige le plus de dégâts.*

de jouer jusqu'à quatre en réseau ou en "hot sit", c'est-à-dire chacun son tour sur le même ordinateur, et de mélanger joueurs humains et IA. Le mode multijoueur est l'option qui a le plus attiré mon attention : toutes les vieilles galères du jeu de plateau sont immédiatement oubliées. Fini les points de règle litigieux, l'ordinateur est un arbitre suprême. Les parties se déroulent à une vitesse délectable. Les combats sont résolus instantanément. On n'en demandait pas tant. Par contre, on en demandait plus... Je m'explique.

## Jamais content

Première source de mécontentement, les combats. Dans le jeu original, ils se déroulaient de la manière suivante : on avançait d'abord ses troupes, puis on résolvait les combats. Je ne voudrais pas faire mon vieux con, mais ça marchait très bien et ça élevait la dimension stratégique du jeu. Là, deux modes sont proposés. Dans le premier, c'est carrément la libération des mœurs : à son tour, on peut avancer et tirer dans n'importe quel ordre, n'importe quelle troupe, on ne tient plus compte que des points de déplacement des unités (que l'ordinateur comptabilise). Sans entrer dans le détail, disons que cette méthode rend le jeu un peu bourrin et favorise les assauts brutaux. Second mode, plus intéressant mais peu naturel : les joueurs, chacun leur tour, n'ont le droit de bouger qu'une seule escouade (une escouade est composée de quatre unités ou groupes d'unités). Là encore, je n'entrerai pas dans des considérations stratégiques oiseuses. Reste que je trouve ce second procédé artificiel : pourquoi n'ont-ils pas conservé les anciennes règles ou proposé un troisième mode qui respecte l'ancien ordre des phases ? Aucune idée.

Second "grr" : comme je le signalais, la campagne est tristounette. Tandis que Warhammer 40 000 est un jeu bourré d'idées, il ne s'agit là que d'une suite de combats qui se ressemblent, si ce n'est qu'on monte en puissance au fur et à mesure qu'elle avance. C'est presque un tutorial. Il y avait pourtant matière à faire une grande campagne, avec des événements surprises, une dimension "role-playing" (comme par exemple dans Alerte Rouge avec Tania). Bref, la campagne est plate, presque pas scénarisée. Qui plus est, on ne peut pas jouer la campagne contre un autre humain, ce qui est bien regrettable.

Je râle, mais je jubile aussi : malgré tout cela, Final Liberation est une heureuse surprise. SSI a fait un effort inédit en nous proposant une interface à la limite du convivial (si). Et joué à deux sur un même ordinateur, ce Warhammer 40 000 est un pur délice.

## Une suite de combats qui se ressemblent.

L'IA n'a rien d'époustouflant, elle ne surprendra pas un bon joueur, mais remplira parfaitement son rôle de partenaire de secours, ou plutôt de "sparing partner" pour se faire la main. Et, espoir pour l'avenir, le moteur du jeu est très ouvert. Une extension est déja prévue, que l'on espère plus épicée : elle s'intitulera Chaos Gate, et opposera les Ultra Marines au Chao. Espérons seulement que la célèbre politique commerciale de Games Workshop** ne sera pas appliquée à cette gamme de produits : ferrer le client avec un jeu béton, puis le saigner à blanc avec une floppée de sous-produits indispensables. Mes frères, prions !

monsieur pomme de terre

**Reportez-vous à l'encart "Des règles gentiment violées"*
***Reportez-vous à l'encart "Frères de la bourse plate"*







## Frères de la bourse plate...

Je m'adresse là aux fans de jeux de plateau : Games Workshop fait des jeux sublimes, mais ça ne les empêche pas d'être une sacrée bande de rapaces. Leurs prix sont prohibitifs, leur politique commerciale scandaleuse. Deux alternatives s'offrent à vous si vous voulez jouer sans trop raquer : War Zone de Hear Breakers est un clone de Warhammer 40 000 qui soutient parfaitement la comparaison (et vous pouvez toujours jouer à WH40K avec les figurines de War Zone qui sont beaucoup moins chères). Et les éditions Asmodée viennent de publier Demonworld, excellent wargame d'heroic-fantasy pure avec figurines, et c'est en français.




+ Enfin une adaptation de WH 40K sur micro-ordinateur.
+ Jouer à deux ne demande plus un mois de préparation.
- Le système de phases de déplacement/tir est moins intéressant que
- La campagne est plate comme une Chinoise de 11 ans.

EN DEUX MOTS

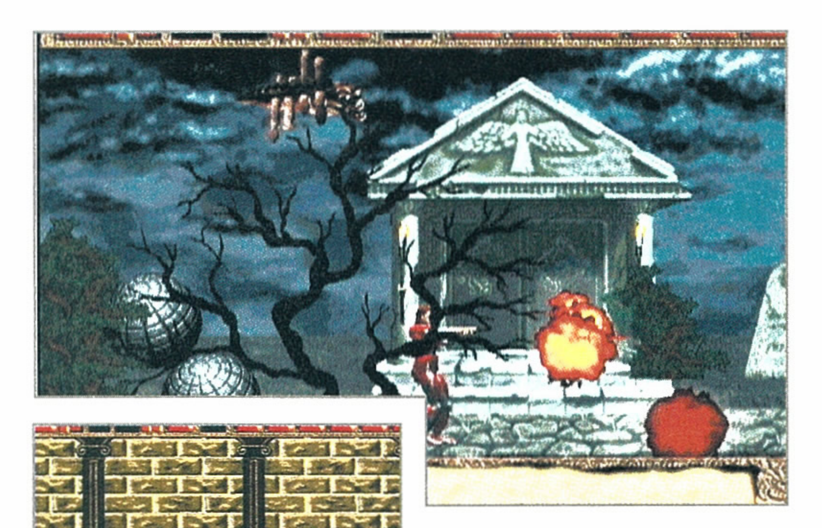
Final Liberation est un bon wargame de science-fiction, simple, ergonomique, qui rend Warhammer 40 000 accessible à un public plus large et surtout pour le prix d'un jeu vidéo (contre les milliers de francs que coûtait le jeu original). Mais attention, un wargame, même simple, reste un wargame. En décodé ça signifie : "Débutants s'abstenir".



# Dark ANGÆL

Plates-formes/Frédérique François pour Mamie qui veut faire un cadeau - PC CD-Rom



Whaouw ! C'est pas un jeu, c'est un bizutage. Le genre de truc qui m'aurait fait pouffer sur Atari ST. Sur Pentium, là, ça me scie le cul. C'est une diurèse (pour rester poli). On ne peut pas dire que ce soit raté : ça a l'air voulu. Un fou a peut-être programmé ça. En tout cas, un fou l'a édité. C'est un jeu de plates-formes. Le bonhomme sautille et tire. Tiens, ça se joue en réseau. J'erre dans les couloirs du journal, mon CD à la main : "Personne ne veut jouer en réseau à Dark Angæl avec moi ?. Tout le monde fait semblant de travailler. Dans mon dos, j'entends pouffer. Finalement, une bonne âme se dévoue. Bon, c'est malin, on est maintenant deux à perdre notre temps.

monsieur pomme de terre

JOUABLE SUR PENTIUM 100
EDITEUR PROFIL
DEVELOPPEUR VICARIOUS
TEXTES ET VOIX VF
NBRE DE JOUEURS 1 À 8 SOLITAIRES

# Jack Nicklaus 5 78 79 81

TECH. DESIGN INTÉRET

Sport pour tout joueur - PC CD-Rom




Au fil des ans, les jeux de golf Jack Nicklaus se perfectionnent pour nous offrir de nouvelles animations toujours plus proches de la réalité. Le cinq n'en est pas dépourvu avec la présence de joueurs texturés en 3D. Leurs mouvements retranscrits par motion capture sont aussi impressionnants que l'aspect physique poussé des golfeurs. L'évolution technique n'a pas été oubliée avec le développement du Mouse Meter permettant de diriger à la souris force de frappe, distance et direction du swing. Le graphisme rehausse le tout en nous faisant apprécier les dix parcours du jeu, dont un imaginaire. L'éditeur présent offre de petites réjouissances que chaque joueur appréciera. En dehors du fait qu'il incorpore plus de textures et d'objets, il permet aussi d'importer, sous forme de fichier PCX, ses propres textures, objets et arrière-plans. Qui sait, vous avez peut-être rêvé de pouvoir golfer un jour sur Mars. Alors, en attendant que la Planète rouge devienne verte, il vous suffit d'effectuer un tour de passe-passe pour vous y croire.

Kika

JOUABLE SUR P120, 16 MO RAM
EDITEUR/DEVELOPPEUR ACCOLADE / ECLIPSE
TEXTES ET VOIX TESTÉ EN ANGLAIS
NBRE DE JOUEURS 1 À 4 JOUEURS

# Avis aux joueurs ne possédant pas de fortune personnelle

# BUDGET

PAR MATHILDE REMY

Brrr. On se les gèle aujourd'hui. Et au froid s'ajoute la fatigue du bouclage. Simone, notre secrétaire de rédaction, est venue me voir pour la quatrième fois. Je crois qu'elle commence à en avoir marre d'attendre ce texte. Et vous croyez que les éditeurs m'aideraient un peu ? Qu'ils annonceraient un beau mois de janvier, plein de super jeux pas chers ? Un truc qui me donnerait la pêche, quoi. Que nenni. Toutes gammes confondues, ils sortent trois malheureux titres ! Remarquez, ce n'est pas pour autant que les linéaires manqueront de petits prix : les titres de Noël ont squatté les rayons en décembre. La majorité des jeux "budget" que je vous annonçais le mois dernier ne devraient donc y trouver leur place que ce mois-ci. Du coup, j'en profite pour vous parler de quelques packs de Noël et pour vous signaler qu'Apache Longbow, annoncé il y a longtemps, n'est finalement sorti qu'en décembre.



## RAMA

GAMME SIERRAORIGINALS DE SIERRA ON-LINE, 99 F (3 CD), PENTIUM 100

Réalisée d'après Rendez-vous avec Rama, le livre d'Arthur C. Clarke, cette aventure futuriste vous propulse au cœur d'un étrange objet apparu dans l'orbite terrestre. Mission de l'équipe de reconnaissance envoyée sur place : découvrir son origine et ses intentions. La progression, par énigmes et tests de logique de difficulté progressive, se fait dans des décors immenses et magnifiques, mais assez vides d'animations. Votre sens de l'observation est mis à rude épreuve et le plaisir de la quête initiatique est au rendez-vous. Bref, Rama est un excellent titre, au scénario complexe et à la durée de vie intéressante. A découvrir.

## LANDS OF LORE + LES CHEVALIERS DE BAPHOMET

PACK MYSTÈRE DE VIRGIN, 149 F, PENTIUM 90

Encore un bon titre récent associé à un vieux titre mythique : Lands of Lore a lui aussi ouvert une nouvelle voie dans le monde des jeux vidéo. Celle du jeu de rôles/aventure. Ah, ces petits gars de chez Westwood ! C'était quelque chose en ce temps-là. Quant à Baphomet, il apporte au pack Mystère sa très chouette virée dans le vieux Paris. Malgré une histoire un peu mièvre et des dialogues soporifiques, l'aventure est excellente et le graphisme remarquable.







## PRIVATEER 2

GAMME CLASSICS D'ELECTRONIC ARTS, 99 F (3 CD), PENTIUM 100

Sorti l'an dernier pour Noël, The Darkening (la suite de Privateer, signée Origin) a le bon goût de revenir pour les étrennes 98. Le moteur 3D excellent (une évolution de celui de Wing Co IV), les scènes cinématiques hollywoodiennes, avec des pointures comme Christopher Walken, John Hurt et Mathilda May, et surtout la grande liberté d'action font de ce titre une référence du genre. Le genre qui consiste à faire du commerce entre les planètes, à dealer des marchandises illégales ou à jouer les cracks du laser, tout ça pour débrouiller une sombre histoire de cryopode et aider la cause de mutants parias... ou pour amasser suffisamment de crédit pour vous offrir de somptueux vaisseaux. La liberté, quoi.




## DUNE II + TOONSTRUCK

PACK HOLLYWOOD DE VIRGIN, 149 F, PENTIUM 90

Est-il encore besoin de présenter l'ancêtre de toute la série des Command & Conquer ? Dune II fait partie de ces jeux mythiques qui ont fait découvrir un autre monde à toute une génération de joueurs. Le monde de la stratégie temps réel, en l'occurrence. En ce temps-là, le Tiberium s'appelait... l'Epice ! Quant à Toonstruck, récemment sorti en gamme White Label, c'est la cerise sur le gâteau : un excellent jeu d'aventure, débile à souhait, qui se situe dans l'univers des cartoonistes d'Hollywood. D'où le titre du pack, j'imagine. Parce que pour Dune II, je ne vois pas trop le rapport avec Hollywood, j'avoue...

## LE MEILLEUR DE SIERRA

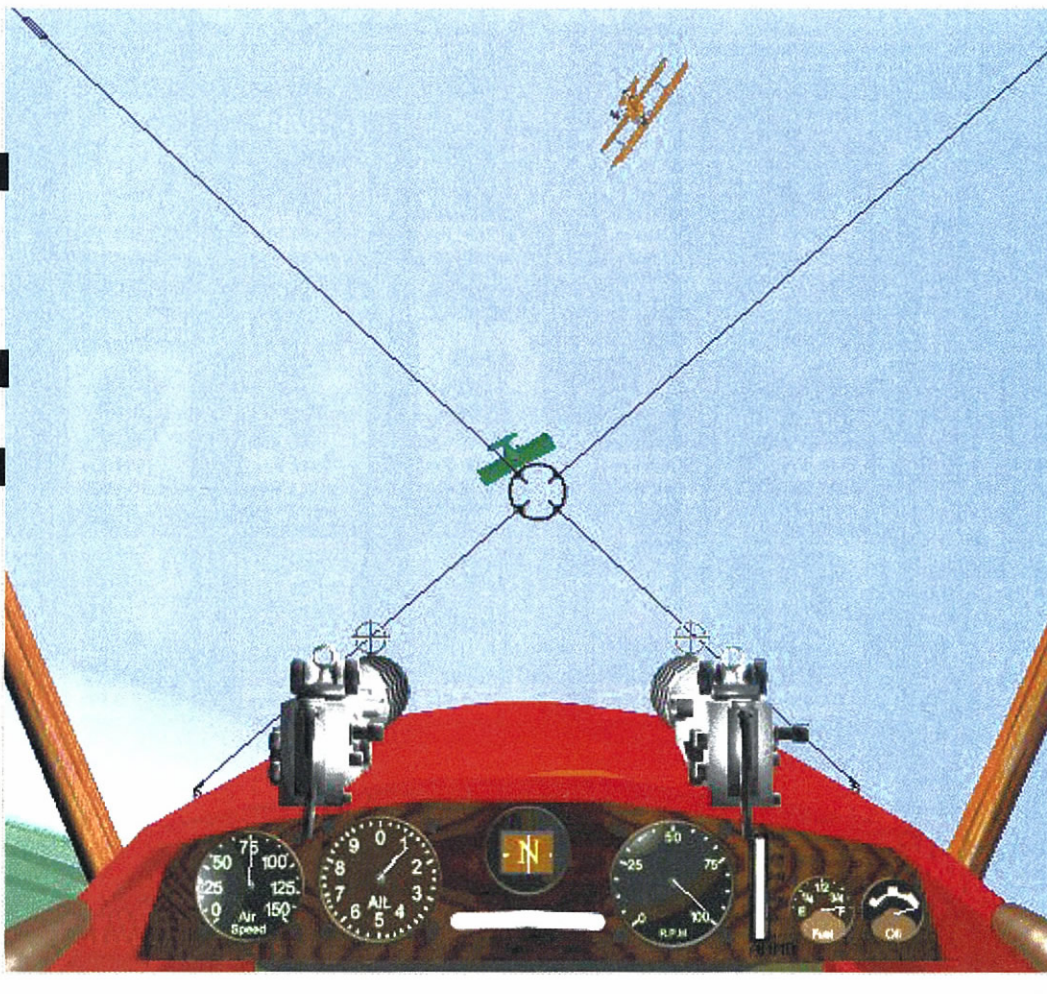
PACK DE CUC SOFTWARE, 349 F, PENTIUM 90




Pour le prix d'un jeu, Sierra vous offre Nascar Racing 2, Silent Thunder, 3D Ultra Pinball 2, King's Quest VII, Caesar II, Print Artist 3 et la version originale de Red Baron 1 en bonus. Tous les genres y sont représentés : simulation automobile, simulation aérienne, arcade, aventure, stratégie, jusqu'à un logiciel permettant de réaliser toutes sortes d'impressions rigolotes. Bref, il s'agit là d'un coffret complet. Excepté Red Baron, vieux de six ou sept ans, tous ces titres sont relativement récents. Et la qualité est au rendez-vous. Silent Thunder, King's Quest VII et Caesar II, en particulier, sont carrément excellents.

Dans toute l'histoire d'Electronic Arts (voir news), Ultima Online est le jeu qui s'est vendu le plus vite. Mine de rien, le succès d'UO devrait avoir des retombées sur l'ensemble des jeux sur Internet. Comme d'hab', les éditeurs les plus f vont bien finir par renifler le bon plan. E on devrait voir débouler sous peu un paquet de clones. En attendant, Fra Télécom, notre ami de trente ans, continue de développer Gogos Online. FT, le peuple aura ta peau !

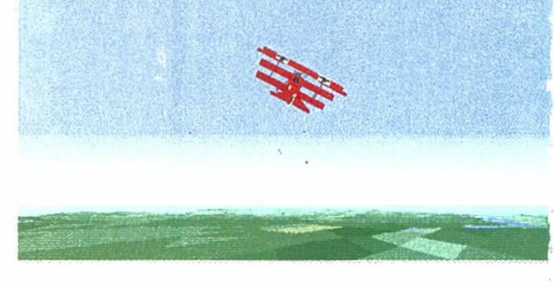
IANSOLO



# LE TRÉSOR D'ULTIMA ONLINE

"C'est le jeu le plus rapidement vendu de toute l'histoire d'Electronic Arts", a déclaré fièrement Richard Garriot, alias Lord British, à propos de son dernier bébé, Ultima Online. Effectivement, les 65 000 premières boîtes se sont écoulées en deux semaines. EA a dû ressortir 80 000 exemplaires de plus pour satisfaire la demande. Avec un prix d'à peu près 400 balles et un abonnement mensuel de 90 francs environ, calculez, ça fait un beau petit pactole. Wall Street a réagi positivement puisque le titre d'Electronic Arts est au beau fixe, et cela malgré des résultats trimestriels assez moyens.
Remarquons surtout que 95 % des joueurs d'UO ont renouvelé leur inscription à la suite du mois d'essai. La moitié des 60 000 joueurs inscrits se connecte au moins une fois par jour. En moyenne, l'affluence est de 5 000 joueurs avec des pointes allant jusqu'à 11 000 joyeux drilles simultanément. L'air de rien, Ultima Online a démontré la viabilité d'un système de jeu en réseau par abonnement.

# FLYING CIRCUS



Alors que Warbirds (voir numéro de décembre) est branché majoritairement Seconde Guerre mondiale, Sim Guild vous convie à enfourcher un bon vieux biplan pour vous affronter à plus de cinquante. Ça semble aussi plus joli que Air Warrior 2. La version bêta (1,7 Mo) est téléchargeable librement au :
http://www.simguild.com

# MON AMI STARCRAFT

Successivement annoncé pour mi-décembre, puis mi-janvier, StarCraft devrait atterrir dans les têtes de gondoles pour début février. Blizzard a lancé un bêta-test sur Battlenet. Mille heureux participants auront été tirés au sort. L'inscription s'est déroulée pendant six petites heures, le 19 décembre. Les habitués du Forum Joystick auront été prévenus à temps.
http://www.blizzard.com



# MON AMI FT

Si vous aussi vous portez FT dans votre cœur, allez donc faire un tour chez :
http://www.geocities.com/wallStreet/9116/france-telecom.html

TÉLEX

VOUS CHERCHEZ DES PARTENAIRES POUR FAIRE UN PETIT X-WING VS TIE EN RÉSEAU ?
HTTP://WWW.CHEZ.COM/KEVIN08

TÉLEX

LA VERSION 3 DE STARS! EST DISPONIBLE POUR WINDOWS. CE JEU DE CONQUÊTE GALACTIQUE RASSEMBLE LES MÊMES INGRÉDIENTS SYMPATHIQUES QUE DIPLOMACY (PLATEAU) ET PROPOSE UNE SOUPLESSE DE PARAMÉTRAGE PRESQUE INFINIE. C'EST DU TOUR PAR TOUR, ET ON Y JOUE PAR E-MAIL. POUR TROUVER DES JOUEURS, VOILÀ UN SITE ENTIÈREMENT EN FRANÇAIS :
HTTP://HOME.NORDNET.FR/~GBOUQUIN/INDEX.HTM

## ÇA EMPIRE

Microsoft déclare avoir refourgué plus d'1 million d'exemplaires de Age of Empires. Ce jeu rentre donc désormais dans le Top 5 des best-sellers ludiques de la firme. Le succès en réseau y étant probablement pour beaucoup.

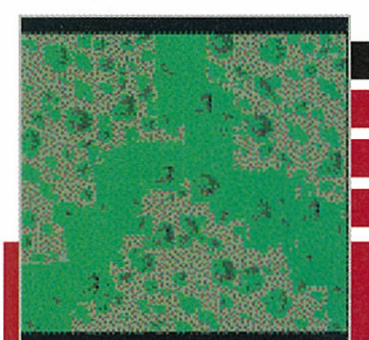
## ZONE LAND

Toujours aucune nouvelle d'une éventuelle distribution de Fighter Aces en France. Par contre, Microsoft annonce son entrée imminente sur son Internet Gaming Zone où ce simulateur de vol sauce Deuxième Guerre mondiale devrait pouvoir accueillir une centaine de joueurs dans la même partie. Voilà qui va faire de la concurrence à Air Warrior et Warbirds.

## HOOLIGANS ONLINE

Le mois dernier, dans le test d'Ultima Online, nous vous parlions de ce tordu qui se prenait pour Hulk Hogan (la star de catch) et était allé jusqu'à défier Lord British en combat singulier. Dans la nuit du jeudi 11 au vendredi 12 décembre, un ring a été dressé sur une plage, au sud de Britain (la capitale). Sur le coup de 4 h 30 du matin, heure française, le défi a été relevé et Hulk Hogan a affronté Lord Blackthorn, promu pour l'occasion champion de Lord British au cours d'un combat de catch parfaitement grotesque, cela va sans dire. Le match était évidemment truqué. Hulk a triomphé de Lord Blackthorn. Lord British, spectaculairement apparu pour laver l'affront, a mouché illico le manant body-buildé. Les spectateurs, ivres pour la plupart, ont eu droit à un joli final ; un magicien fou a immolé le public, pour la joie, sous un mur de feu. Bilan, une vingtaine de cyber-morts.



TÉLEX

QU'EST-CE QU'UN THREAD, UN CROSS-POST, UN FEED OU UN FLAM ? LE PETIT DICO FRANCOPHONE DU NET AU : HTTP://WWW.VI.INTERPC.FR/NIOUZENET

## TOTAL MAPING





Une douzaine de nouvelles cartes non officielles pour Total Annihilation sont disponibles sur www.annihilated.com, ainsi qu'un utilitaire peu élaboré pour en réaliser. Ne croyez pas que chez Cavedog on se tourne les pouces pour autant : la première carte officielle portant le doux nom de Metal Isles vient d'être mise à la disposition des joueurs sur le http://www.totalannihilation.com/framedownloads.html

## ROUGE

On a peu parlé de Politika depuis qu'il est sorti, il y a deux mois. Politika est le premier jeu de Red Storm Entertainment dirigé par l'écrivain militariste Tom Clancy ("Tempête rouge", "Octobre rouge"). Politika est assez inspiré de K.G.B., un jeu de plateau, et prend place en Russie à l'époque actuelle après la chute du communisme rampant. Le jeu est idéal en réseau de 3 à 8 joueurs, et le site Web de Redstorm sert de point de rendez-vous.




## TOTAL UNITÉS

Quatre nouvelles unités pour Total Annihilation sont disponibles sur le site de Cavedog : le Défenseur NS (Arm) est un lance-missiles flottant, le Dominator (Core) est le premier K-Bot lance-missiles lourd, le Metal Maker (Arm) est l'équivalent des unités terrestres mais en version flotte et le Cobra (Core) est l'alter ego du nouveau Flakker de l'Arm permettant enfin de se défendre face à ces satanés hélicos.









## KALI-KAALI...

Sur le "Kali-like" M-Player (http://www.mplayer.com), des jeux inattendus font leur apparition ou essayent de retrouver une deuxième jeunesse. C'est ainsi qu'on peut s'affronter sur Heavy Gear d'Activision, East Front de Talonsoft, et c'est ici aussi que US Navy Fighters 97 tente de se refaire une nouvelle peau.

**The Grid est un tout nouveau jeu d'action on-line, développé par Dot Communications. C'est uniquement en anglais, en 3D isométrique, et l'univers dans lequel les joueurs évoluent n'est pas sans rappeler Crusader No Remorse. Le bêta-test est pour bientôt.**

KIKA

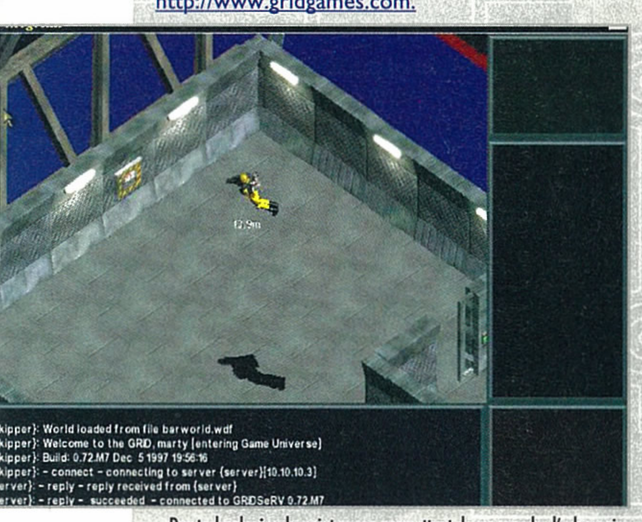


# THE GRID

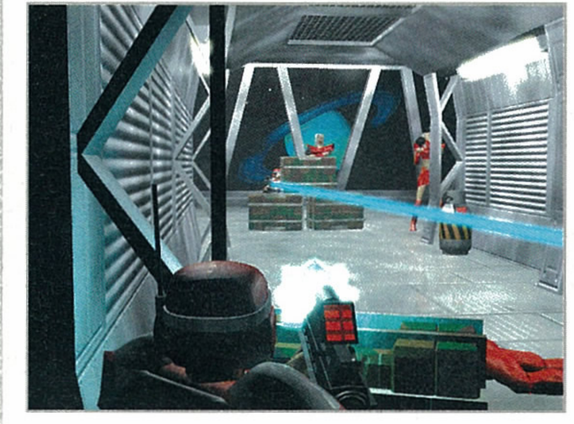
Le moteur développé permet de sauter, courir, pousser des rochers sur ses adversaires et même balancer des grenades à travers une fenêtre. Rien de bien nouveau, les jeux en vue subjective à la Quake offrent déjà ce genre de petits plaisirs. Mais ici, la vue est à la troisième personne et les personnages en isométrique. Le jeu offre une alternative aux doom-like multijoueur. En se connectant, les joueurs se retrouvent dans un bar où un choix de portes leur permet de se diriger vers des mondes différents pour effectuer diverses missions. Ce bar se veut un lieu de vie, un peu dans le genre de la base de Crusader No Remorse. Les joueurs peuvent papoter en direct, boire un coup virtuel, acheter de l'armement et autres objets essentiels à leur survie. Un marché noir est même prévu.
Cinq races différentes sont développées avec, bien entendu, chacune leurs caractéristiques. Expérience, armes et gadgets spéciaux permettront aux personnages d'évoluer différemment. Je ne l'ai pas encore essayé, je ne peux donc pas trop m'avancer sur le résultat. Mais si le jeu est à la hauteur des déclarations des développeurs, on peut s'attendre à un beau succès. Le bêta-test n'a pas encore commencé à l'heure où j'écris ces lignes. Toute candidature est prise en compte jusqu'au début de l'année 98. Alors, faites un petit saut sur leur site pour vous inscrire.
http://www.gridgames.com.




Vous pouvez vous réunir à plusieurs pour former une équipe afin d'effectuer une mission dans un monde pour gagner de l'argent. Si vous désirez affronter vos semblables, à vous de trouver des adversaires prêts à en découdre avec vous.



Des technologies de pointe vous permettent de surprendre l'adversaire. Mais attention, tout se paye.



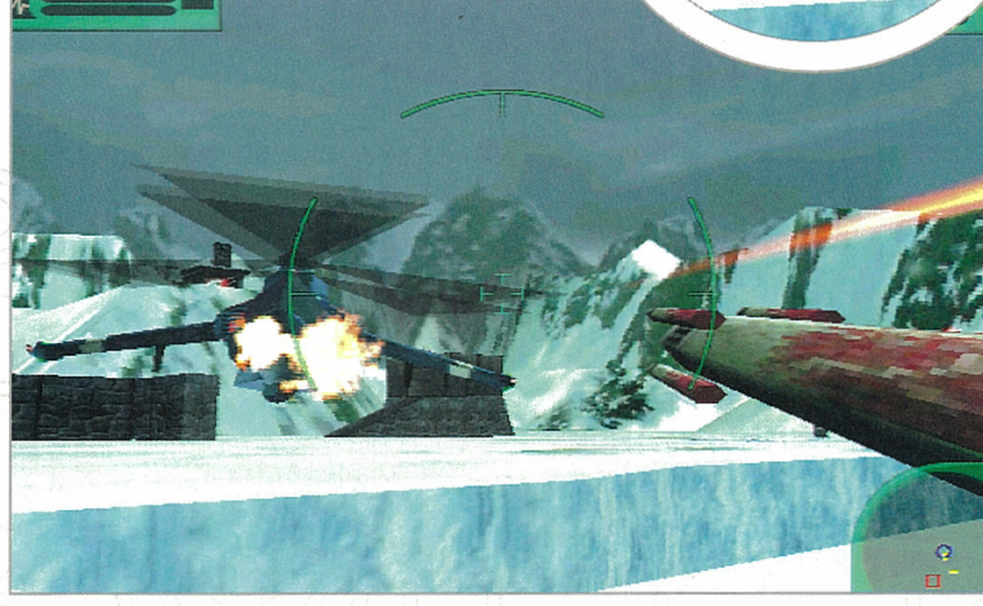


Extreme Assault est un superbe jeu d'action qui, chose rare de nos jours, ne nécessite pas de carte accélératrice 3D pour être jouable. Le jeu démocratique par excellence, donc, idéal pour se faire quelques parties multijoueur même entre possesseurs de petites machines.

FISHBONE

# EXTREME ASSAULT

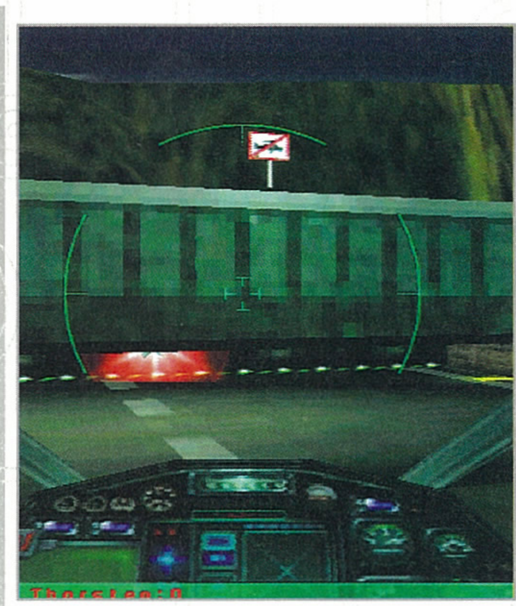




Quatre, c'est un peu le nombre magique d'Extreme Assault. Quatre joueurs pour quatre niveaux mulitjoueur. Comme ça, les choses sont claires. En effet, vous ne pourrez pas vous affronter dans les niveaux normaux du jeu, mais uniquement dans quatre zones spécialement prévues à cet effet. Ces arènes possèdent chacune quatre points de départ (un pour chaque joueur) et un environnement particulier. L'Antarctique, les Highlands, la ville, le souterrain et, dernièrement, une nouvelle zone dénommée Inca, téléchargeable sur le site Bluebyte (www.bluebyte.de). Mince, ça fout en l'air mon histoire de chiffre magique. Bon, tant pis. Si l'on reproche à certains jeux leurs trop grands niveaux où il est difficile de se retrouver, ici ça serait plutôt le contraire. Claustrophobes s'abstenir, car certaines arènes sont vraiment faites pour que l'action ne laisse aucun répit à votre joystick. Bien que l'hélicoptère soit a priori l'engin le plus efficace en combat, ceux qui opteront pour le tank pourront en contrepartie traîner leurs chenilles dans des zones inaccessibles par les engins à rotors et bénéficieront d'une armure plus endurante. Il n'y a donc pas de véritable avantage à prendre l'un ou l'autre, cela ne reste qu'une question de goût et d'habileté dans le pilotage.

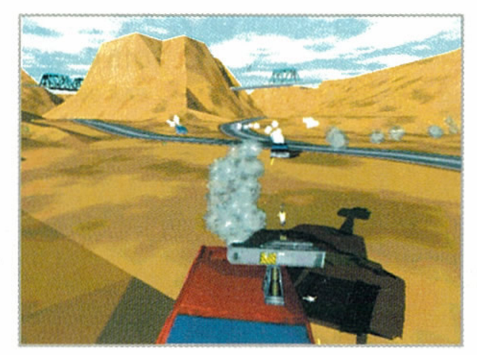
## HALTE AU MONOPOLE

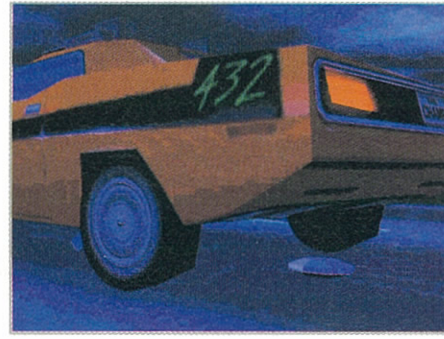
Bien que Mplayer soit le serveur Internet par défaut conseillé par Bluebyte (Mplayer présent sur le CD, c'est quand même signe de bonnes relations entre les deux boîtes), Kali a depuis peu fait son entrée et il est désormais possible de choisir. Mplayer semble cependant plus rapide en termes de transfert, mais nécessite une mise à jour prenant entre vingt et cinquante minutes de connexion. Kali est, comme vous le savez, limité à quinze minutes en shareware, alors que Mplayer est gratuit et sans limitation pour Extreme. En réseau local, le ralentissement de l'animation est sensible, mais cela reste tout à fait jouable. D'une manière générale les parties à deux joueurs sont un peu chiantes, et c'est pourquoi, tant qu'à faire, préférez les parties à trois minimum. Dernière précision : mieux vaut éviter d'utiliser la version 3Dfx pour ce genre de partie, le résultat n'étant pas toujours heureux sur le plan de l'animation. Voilà.



Quelques mois après sa sortie en France, Interstate '76 donne toujours le même plaisir de jeu en réseau. Il y a plusieurs raisons à cette longue durée de vie : la simplicité d'emploi de l'76Net (qui flirte avec celle de serveurs comme Battlenet), une personnalité très marquée, une bande sonore entraînante et un gameplay d'une rare qualité.

Bob Arctor






# INTERSTATE



Pour fêter l'arrivée du patch Direct 3D pour la VF et en attendant le prochain chapitre des histoires de la famille Champion dans l'77 ou l'82, nous avons décidé de nous faire un petit "revival".

Après avoir joué quelques centaines d'heures à Interstate '76, on s'aperçoit que la plupart des gens utilisent les mêmes configurations répétitives. En gros, on retrouve dans le Top 76 des bagnoles le camion à glace, la Manta et la Jefferson Sovereign qui sont justement les véhicules disposant du plus de points d'emport avant et arrière.

Voici quelques conseils en vrac pour élaborer une technique et vous fabriquer une voiture bien à vous, en complément au cahier Soluces de Joystick 84.

## BAGNOLES EN KIT

**Moteurs.** La plupart des gens prennent d'office un moteur V-10. Ce qui peut être nécessaire pour faire avancer une grosse voiture à une allure raisonnable peut réduire considérablement la maniabilité sur de plus petits châssis. Pour les véhicules en dessous du poids de la Manta, il est préférable d'opter pour un V-8 voir un V-6. Les virages en épingle pourront se prendre à une bonne allure et l'arc de braquage à faible vélocité n'en sera qu'augmenté.

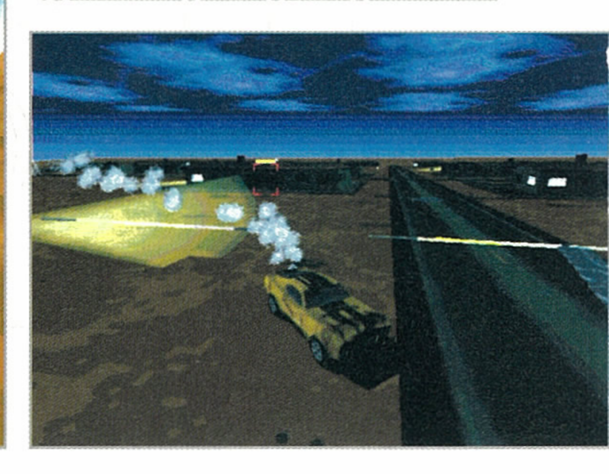
**Suspensions.** Les plus grands pros du saut trouvent la tenue de route bien meilleure avec les Sway Bars plutôt qu'avec les EtherX Rally.

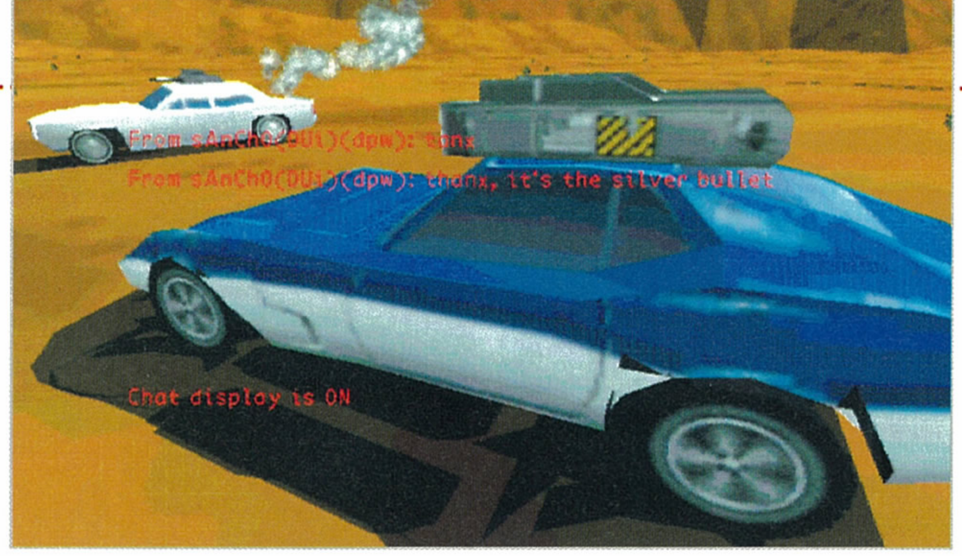
Pneus. Ici, pas de secret, si vous êtes dans une partie libre où les catégories de poids sont illimitées, préférez toujours les caoutchoucs de 16 inches.

**Specials.** Outre le Structo Bmpr, on trouve plusieurs autres gadgets "permanents" comme l'Airbrake, qui divisera par deux votre distance de freinage, ou le Blower, qui augmentera de 20 % votre capacité d'accélération au départ. Les Curbs Feelers sont aussi à conseiller pour les terrains à forte dénivellations. Réfléchir deux fois avant de prendre le Radar Jammer dont l'efficacité en cas de tir des missiles pourra facilement être émulée manuellement.

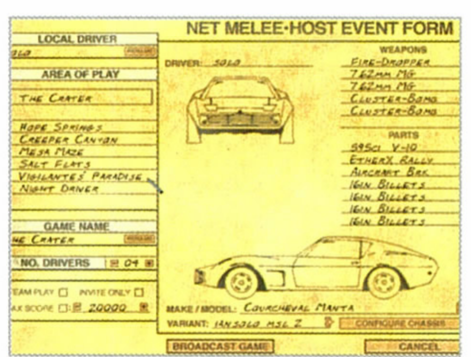
## JOUJOUX

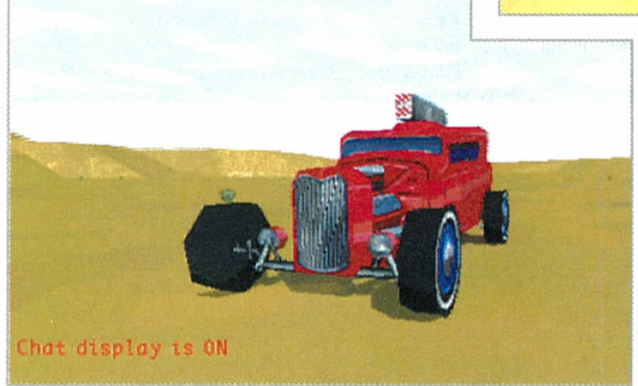
**Armures.** Il faut distinguer deux types d'armures : l'armure externe, qui est faite d'un






# '76






blindage résistant aux tirs, et l'armure interne (structurelle), diminuée par les dégâts de diverses choses brûlantes ou contondantes (napalm, rocher, mur, etc.). Pour renforcer à peu de frais l'armure de structure, on prendra soin de choisir parmi les Specials le Structo Bmpr qui doublera les points répartis à l'avant et à l'arrière. En règle générale, les armures sur les côtés sont des poids inutiles, mieux vaut tout répartir sous le capot et la malle avant.

**Mitrailleuses.** À courte distance, si vous aimez le contact, préférez quatre 7.62 couplées dans une seule direction. Grâce à leur cadence de tir incroyable, elles viendront rapidement à bout des ennemis les plus lents.

**Pistolet.** Arme préférée de lansolo, ce dernier (le flingue, pas lan) peut tuer un conducteur d'un coup si l'armure structurelle est réduite à néant. A utilisez sur le chauffeur dès que son compteur d'armure passe dans le rouge.

**Lance-flammes.** En attaque frontale, ils peuvent diminuer l'armure interne d'une voiture à un niveau voisin de zéro. Très utile s'ils sont utilisés avant des tirs de pistolet.

**Cluster bombs et mortiers.** Fort utiles pour dégommer rapidement un groupe d'adversaires. Si cette arme est placée à l'avant, sa portée sera inversement proportionnelle à la vélocité du véhicule. Pensez-y avant de vous y griller. À l'arrière, les cluster bombs et les mortiers sont très utiles pour décourager un poursuivant trop collant.

**Missiles.** On distingue deux types de missiles. Les missiles de combat et les missiles de frappe. Ces derniers portent le nom de Doc Radar Missiles et peuvent être évités par n'importe qui prenant soin de couper son moteur et son radar à la moindre sonnerie suspecte. Les seconds, les Aim Nein Missiles, sont très intéressants et forts dévastateurs. S'ils sont tirés sur l'avant ou l'arrière d'une voiture, ils s'y dirigeront tout seuls, guidés par la chaleur dégagée. Par contre, il requièrent une bonne habileté pour être tirés sur les flancs.

**Tourelles.** Contrairement aux premiers temps du jeu où tous les joueurs la prenaient pour l'arme absolue, la tourelle ne fait en fait que peu de dégâts et est assez imprécise à moyenne et grande vitesse. Tout juste s'en sert-on pour semer et achever une meute de poursuivants.

## CONSEILS DE CONNEXION

Compte tenu du lag, les parties mettent un certain temps à s'afficher. Parfois même, après avoir choisi une partie et appuyé sur le bouton

## VOCABULAIRE

En arrivant sur l'76Net, et en patientant quelques minutes, vous verrez une liste de parties s'afficher. Les Vigilantes utilisent un vocabulaire bien à eux qui pourrait dérouter au premier abord le profane et le propulser à 10 mètres de hauteur s'il a le malheur de mettre les pieds là où il ne faut pas. Alors histoire d'atterrir directos dans la bonne partie, voici un petit lexique à l'usage du justicier multijoueur. Bien souvent, vous trouverez ces termes et acronymes les uns à la suite des autres ou séparés par des points.

**NH** — No hack : cette partie refuse les véhicules hackés quels qu'ils soient, ainsi que bien souvent les voitures peintes.

**AVA** — Acronyme de American Vigilante Association : l'un des plus gros gangs américains. Ses membres pourchassent le hacker à travers les channels. Mais ils organisent aussi des duels où seuls sont admis des véhicules créés à partir d'un système de points instauré par le "gang". Les affrontements regroupent plusieurs catégories de poids (50, 25, etc.), correspondant aux poids plume, mi lourd, etc.

**Hax** — Abréviation chébran signifiant "hacker". Dans cette partie, les délires de design les plus absurdes seront les bienvenus, du tatou à l'hélicoptère larguant 50 mines à chaque fois, on retrouvera les plus lourdingues des joueurs d'Interstate réunis dans des combats d'immortels ne prenant souvent fin qu'avec la lassitude des participants.

**Nohax** — Version explicite de NH.

**Recruiting** — La partie accueille des recrues potentielles d'un gang déjà formé. Vous trouverez généralement un membre de l'association en question qui sera souvent l'hôte de la partie. Pour déterminer qui est le plus digne d'être intronisé, il organisera des duels en participant et en payant bien souvent de sa personne.

**NM** — Ici, les missiles seront interdits et il y a fort à parier que la plupart utiliseront des lance-flammes et des mitrailleuses.

**GO** — Abréviation de Guns Only. Seuls les véhicules armés de mitrailleuses et de rien d'autre seront admis (les canons sont généralement tolérés).

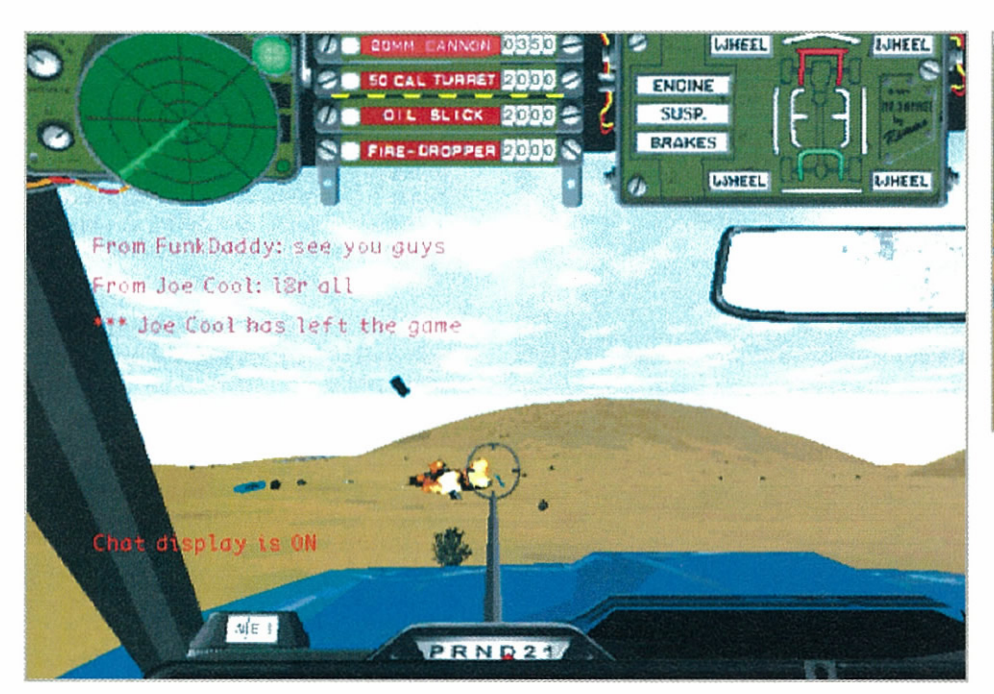
**NFA** — Abréviation de No Fucking Hack. Voir Nohax et NH.

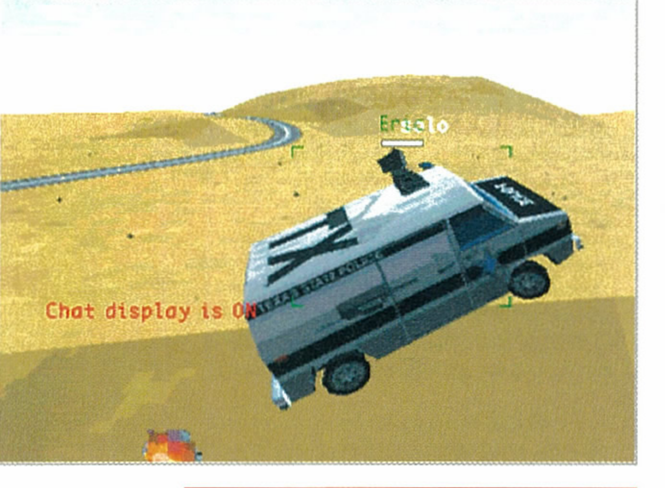
**Drag** — Les participants à ce genre de partie refuseront généralement les armes bien que nombre de possibilités combinatoires seront admises (mines, napalm, etc.) et consisteront en des courses entre véhicules. Souvent un arbitre surveillera la partie pour déterminer le vainqueur et voir si ce dernier n'a pas pris trop de raccourcis.

**Jump** — Concours de saut (véhicules armés ou non), la carte généralement utilisée est Vigilante Paradise avec ses trois tremplins. La plupart du temps, la chose se termine en baston générale.

**Airbase, Paradise** — Abréviations de noms des cartes les plus célèbres (Airbase Fun, Vigilante Paradise) car les mieux adaptées au jeu en réseau.

Dans la partie, vous rencontrerez souvent des pseudonymes suivis de deux lettres mises entre parenthèses (exemples : Thor SF, Kaufl AVA, Arctor MW, etc.). Ce sont en fait les initiales du gang auquel ils appartiennent.




pour la démarrer, vous vous retrouverez dans un tout autre endroit. C'est à cause du buffer du jeu qui fait "glisser" le channel visé en dessous de votre curseur le temps que vous l'ayez dirigé sur le bouton "Accepter". Pour éviter cela, veillez à attendre que toute la liste des channels se soit affichée avant d'en choisir une.
Par ailleurs, pour accélérer le jeu, plusieurs méthodes peuvent être efficaces. Déjà, ne vous laissez pas abuser par la puissance de votre Pentium 2 : refusez de jouer en mode graphique 800x600. Cela apporte peu de choses, à part une tonne de ralentissements supplémentaires. Pour accélérer l'76 du point de vue de la fluidité, réglez la qualité de la vue du rétroviseur au minimum. En revanche, réduire les textures et la distance d'affichage ne sert quasiment à rien. Si vous en êtes à ce point-là, jouez donc plutôt en 320x200 mais dans tous les cas, appliquez le patch Direct 3D compatible avec votre version.

## TACTIQUES

Ne négligez pas les Blox Droppers. Contrairement aux mines, ils attaquent la structure même et sont particulièrement silencieux lorsqu'ils tombent au sol.

Pour éviter de s'envoler à l'approche d'une dénivellation ou d'une bosse, pensez à donner un coup de frein à main dès que les roues touchent le bord. Ainsi, la voiture restera collée à la chaussée.

Gardez toujours quelques doigts sur les touches E, S et R afin de pouvoir couper rapidement les moteurs et le radar, et ainsi choisir la cible la plus proche.

Si vous avez un véhicule lourd (pick-up, truck), répartissez un maximum de points dans le châssis à l'avant et prenez un Structo Bmpr. Lors d'un combat, rentrez à pleine vitesse dans le flanc d'un adversaire : suivant la vitesse et l'armure de ce dernier, les dégâts occasionnés seront

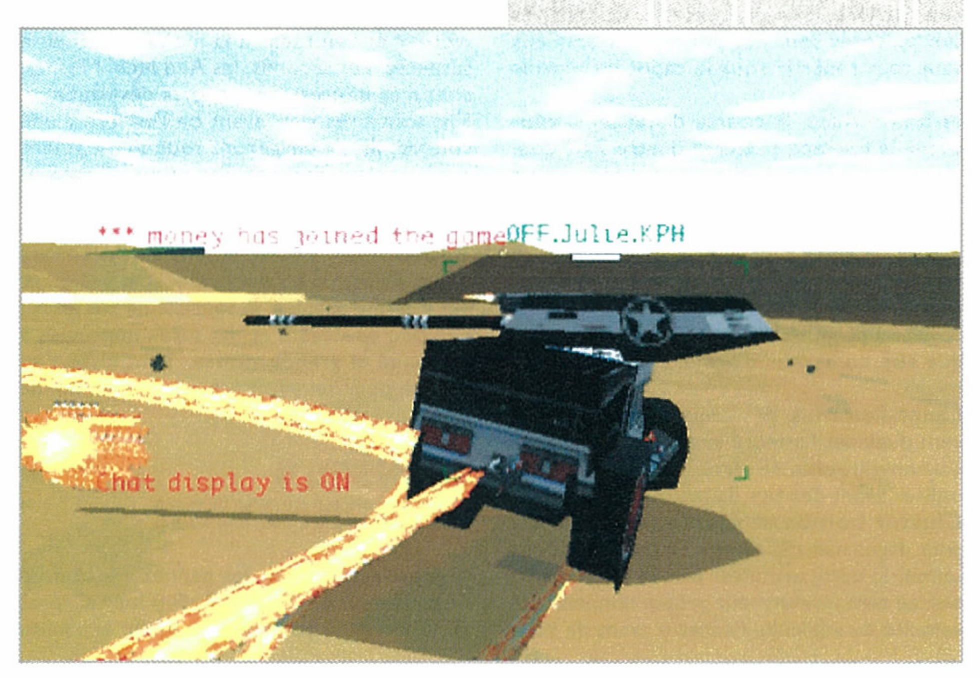
## ÉLÉMENTS DE SAVOIR-VIVRE

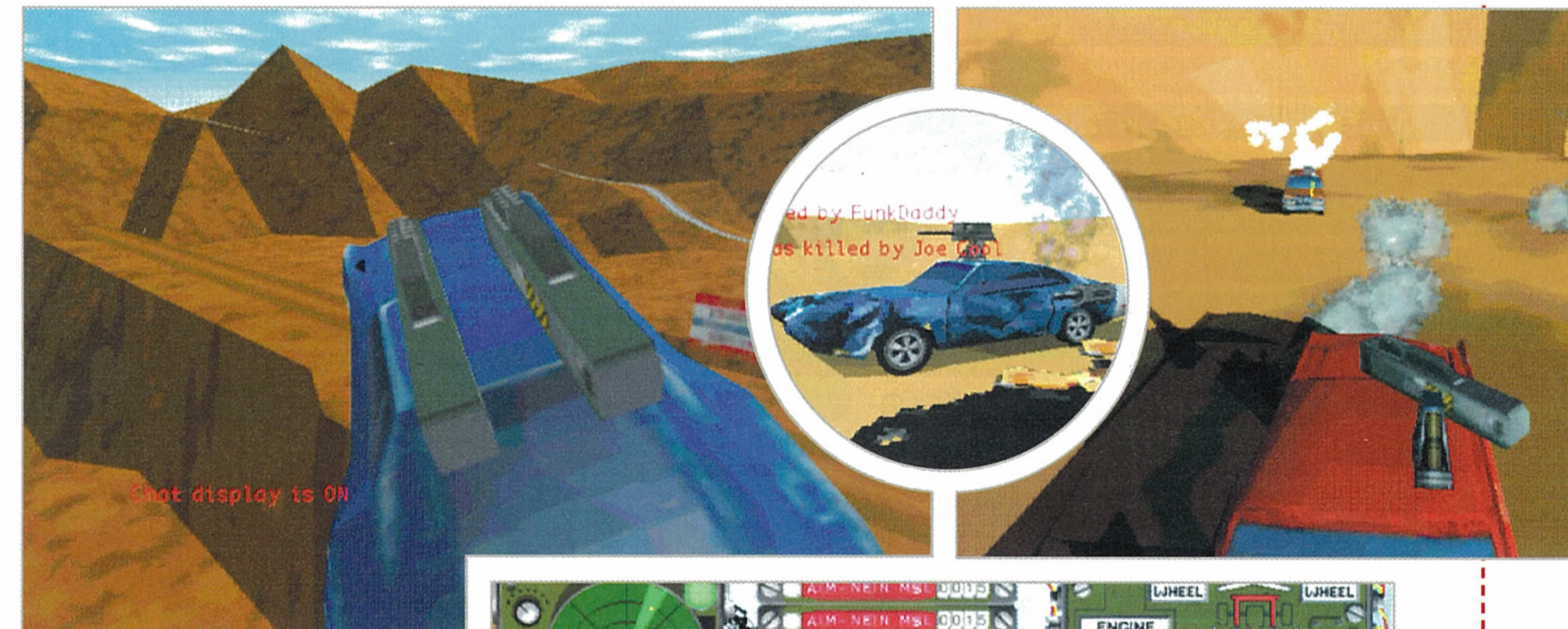
**Mines.** Ne vous ramenez pas dans des parties non hackées avec des mines, ces dernières créent du lag pouvant gêner tout le monde. Donc demandez avant et préférez par défaut des armes arrière qui disparaissent (napalm). Les Blox Dropper sont inclus dans cette liste des choses à bannir.

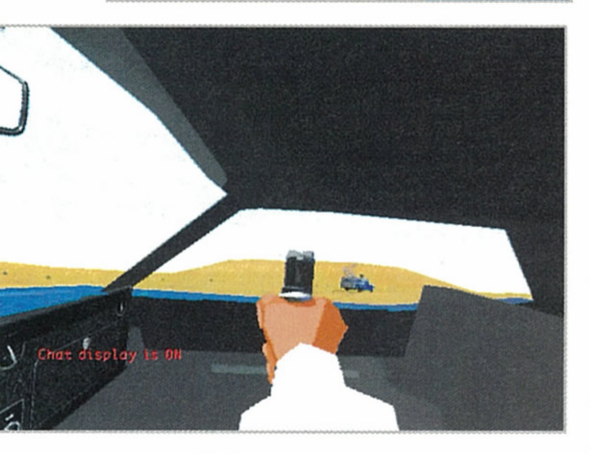
**Hackers.** Le fait de se faire descendre quarante fois de suite par la même personne ne signifie par forcément que ce dernier soit un tricheur. Admettez que beaucoup peuvent être bien meilleurs que vous et évitez d'accuser quelqu'un à tort (c'est vrai, on n'arrête pas de m'emmerder avec ça !).

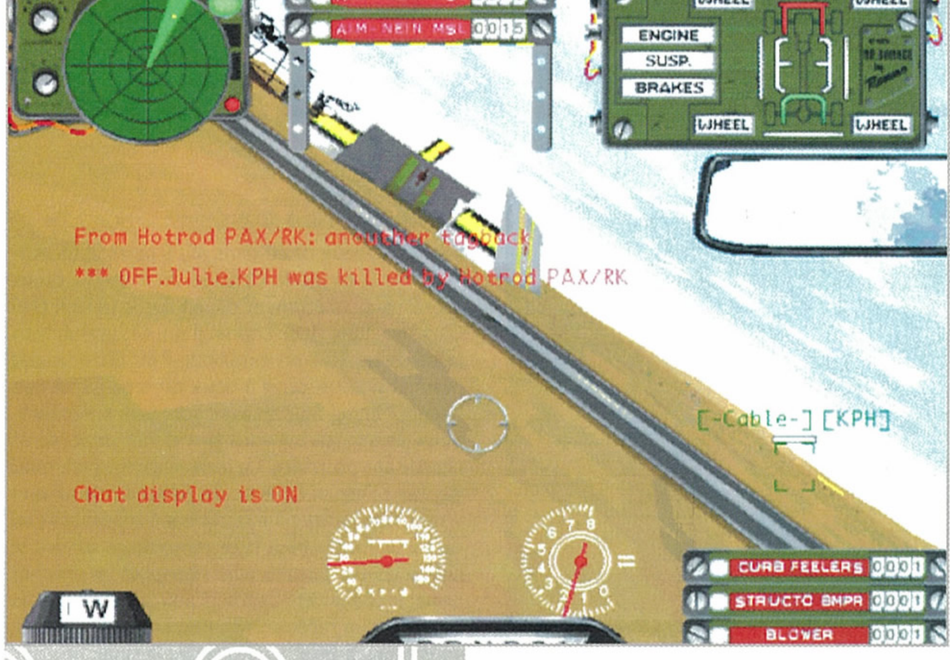
**Charognard.** Par pure galanterie envers les brutes, évitez d'achever un véhicule déjà bien atteint pris au milieu d'un combat avec un autre. Voler une victoire à quelqu'un est souvent une source de ressentiment qui peut durer longtemps.

**Sniper.** Quoi de plus énervant qu'un crétin armé de missiles radar qui tire perché sur une hauteur. Si vous ne pouvez pas vous empêcher de vous armer de tels engins, ayez la bonté de participer un peu plus à la mêlée.





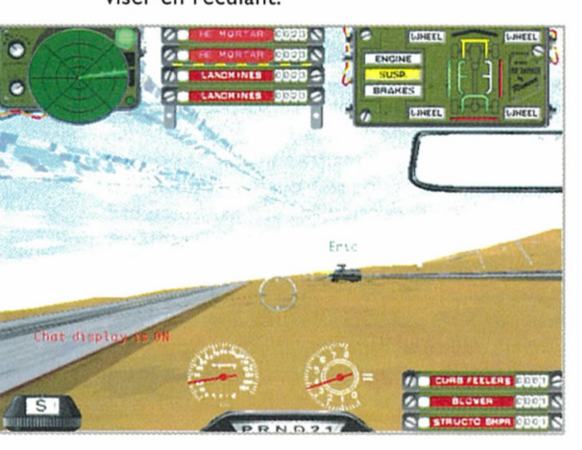




énormes. Un bug du jeu permet de se remettre les roues vers le bas en cas de tonneau : lors d'une envolée, pressez sur la touche F12 pour vous mettre en 320x200, puis appuyez une seconde fois afin de repasser dans un mode graphique normal.

Si vous poursuivez un ennemi armé de mortiers ou de cluster bombs, collez-lui au train à quelques mètres de façon à vous mettre à une distance inférieure à la portée minimale de ce type d'armes.

Utilisez le plus souvent possible la marche arrière (touche Tab) pour éviter les missiles et les tirs rapprochés, ou mieux encore, pour viser en reculant.



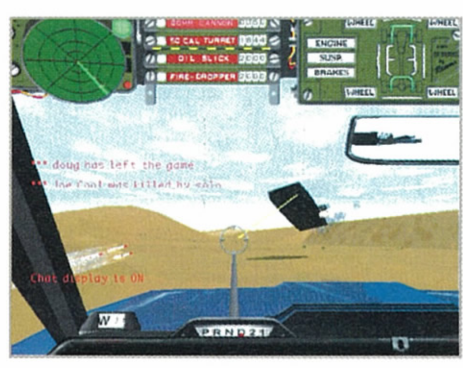

Lorsque vous êtes mortes, n'appuyez pas bêtement sur la touche Espace qui provoquera invariablement le tir d'une arme. Attendez tout simplement.

Si vous êtes dans un jeu autorisant le poseur de mines, placez-vous à un point stratégique (entrée d'un centre de soin, bas d'un tremplin, milieu d'une route) et déposez-les toutes d'un coup au même endroit. Il y a fort à parier que tout véhicule roulant dessus sera gravement endommagé, voire pire.

Pour vous arrêter complètement en haut d'une côte, passez les vitesses automatiques en mode Parking, cela maintiendra la voiture totalement immobile.

## UTILISER LE TERRAIN

Sur la carte Vigilante Paradise, évitez de sauter du côté des deux plates-formes obliques : mort garantie à 99 %. Préférez le plus gros tremplin et connaissez votre vitesse idéale de saut (pour une Manta avec V-10 : 72 Mph). Peu de gens savent qu'avec un bon moteur, on peut grimper sur le terre-plein directement par le bas et accéder très rapidement au centre de soins. Sur la carte Air Base, vers l'est, il y a un centre de soins dissimulé dans un creux au sommet d'une colline. On peut aussi atterrir dans les "badlands" en franchissant au bon endroit les collines du sud, histoire de se mettre à l'abri. Quelques fous de vitesse organisent des courses départ-arrêté sur la piste d'envol avec atterrissage immédiat sur la station à essence.



Jedi Knight est un des meilleurs doom-like en réseau du moment, sinon le meilleur. Le plaisir de se retrouver dans l'univers de la Guerre des étoiles, l'usage des pouvoirs de la Force et la vitesse du jeu nous ont littéralement conquis. Par contre, si c'est parfait en réseau local, Jedi Knight souffre sur Internet de la lenteur du réseau.

IANSOLO



# JEDI KNIGHT
## LE DOOM À RETOUR DE FORCE




Jedi Knight arrive à redonner du souffle à un genre usé jusqu'à la corde. En attendant un guide plus complet, voilà quelques conseils à usage des chevaliers de la Force. Vous trouverez aussi, sur le CD Joy 89, un éditeur de pouvoirs de la Force et d'autres réjouissances. Sachez enfin que LucasArts prépare un data-disk pour JK : The Mysteries of Sith (voir notre reportage) qui contiendra, en plus des missions pour un joueur, de nouvelles cartes pour le réseau.

### LES CARTES

Il y a 9 niveaux multi dans JK, 6 pour le Deathmatch et 3 en mode Capture du drapeau. Nous avons particulièrement trippé sur le niveau DM Canyon Oasis (Jedi Training) qui est grand, bien foutu et se situe en extérieur. Nar Shaddaa est pas mal si vous jouez à deux ou trois, ainsi que Bespin Mining Station avec son aspirateur facétieux. Avant tout, il vous faut créer un perso et choisir ses pouvoirs. Le look importe peu, mais gardez à l'esprit qu'avec un perso aux couleurs vives vous serez plus facilement repérable (tel ou tel uniforme peut faire camouflage suivant le niveau choisi). Ensuite, allez remapper les touches pour accéder directement aux pouvoirs de la Force par un raccourci clavier. Dans les options, vous pouvez aussi rendre active la croix de visée et "always run". Entraînez-vous avec les pouvoirs neutres : vitesse, saut, pull qui sont très utiles quand on les maîtrise bien.

### LES POUVOIRS

Les pouvoirs des deux côtés de la Force sont bien balancés car ils peuvent s'annuler entre eux (Seeing contre Persuasion par exemple). Tel ou tel perso ne sera donc jamais trop fort et des stratégies peuvent être développées.
Les couards de la rebellion ont le pouvoir de se guérir, ce qui ne les dispensera pas d'essayer de récupérer des Bacta et des Super shield dès que possible. L'effet de surprise provoqué par l'usage de l'invisibilité ne durera pas longtemps ; alors le rebelle exploitera au mieux son meilleur pouvoir : Absorb. Avec Absorb, il pourra se moquer des pouvoirs du côté sombre : Destruction et Lightning Bolt.
Mais, Luke mon enfant, il ne faut pas sous-estimer le côté sombre de la Force. Le Choking grip est particulièrement vicieux : votre cible ne pourra plus bouger, ni attaquer. Ainsi que Destruction et Lightning, qui même s'ils risquent d'être contrés, sont particulièrement dévastateurs.
Nous vous conseillons de jeter un coup d'œil à l'éditeur de pouvoirs.

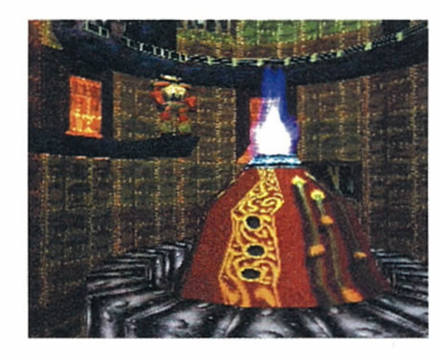


### LE CHOIX DES ARMES

Quel pied, dans Canyon Oasis, d'aller déloger les petits malins embusqués dans le poste de snippers ! Avec le pouvoir Vitesse et le Super-saut, ce niveau est diabolique de jouabilité en réseau local. Vivement qu'il y en ait davantage de cette qualité ! Pensez à utiliser le second mode des armes, notamment pour les mines à déclenchement et le Rail Detonator (la charge se colle à l'ennemi qui entend un sifflement avant d'exploser comme une courge bien mûre). L'amateur de mines disposera, sur les chemins les plus empruntés par ses petits copains, d'une ribambelle de ces jolis joujoux.
Plus vicieusement, on pourra s'amuser à placer les mines aux endroits où se trouvent les power-up et là où réapparaissent les armes. Bouuum ! Surprise ! Enfin, les vrais Jedis sont passés maîtres dans l'art de manier le sabre laser. N'essayez pas d'attaquer un Jedi armé d'un sabre avec une arme laser, préférez attaquer à distance avec une arme explosive. Ou bien battez en retraite en lâchant des mines à déclenchement. Idéalement, sortez votre sabre et montrez-lui comment l'on s'en sert.

C'est la nouvelle année ! Et c'est trop sympa, car cela me donnera le prétexte d'être encore plus hypocrite et plus médisant que jamais. Aller voir les potes et la famille pour leur lancer un très précieux "Hooooo... Bonne Année !", avec un sourire vingt-quatre carats, alors que je pense qu'ils devraient tous pourrir en enfer... C'est la classe et même bien plus, car cela fait honneur au sang du XVIe arrondissement qui coule dans mes veines.
Kendy





Si, dans Pandemonium premier du nom, Nikki et Fargus faisaient figure d'adolescents boutonneux, dans cette suite, nos amis se dérident avec une Nikki au physique plus racoleur...

# Pandemonium 2

**Plates-formes lyrique pour tout joueur – PlayStation**

S'il y avait un mot pour qualifier le concept global du jeu, ce serait : "lifting". En effet, nos chers amis ont bénéficié d'un véritable "ravalement de façade", avec une Nikki sexy plus proche d'une Lara Croft que de ma mère, et un Fargus décidément plus techno-bouffon que jamais. Le principe du jeu demeure toutefois le même : vous devrez vous promener dans un environnement en 3D plutôt hostile et arriver en un seul morceau à la fin du stage. Le lifting ne s'est pas cantonné aux looks des personnages, mais aussi à la représentation du jeu, techniquement plus aboutie que celle de la première mouture, avec du specular high-light (je vous parle de ces machins qui changent de couleurs selon le degré d'éclairage des corps célestes...) et moult textures au rendering classieux. Quant aux vues, elles changent automatiquement, sans pour autant nuire à la jouabilité du soft, ce qui est fort admirable. Et puis, il y a aussi les bonus-stages qui sont en nombre très important, et relancent perpétuellement l'intérêt de ce qui ne devait être à la base qu'un simple jeu de plates-formes. Du coup, Pandemonium 2 accroche le joueur et innove au lieu de lasser. Alors si vous possédez une PlayStation et que vous avez du temps à tuer, faite donc un tour dans l'univers de P2, qui compte une quarantaine de vastes niveaux quand même...



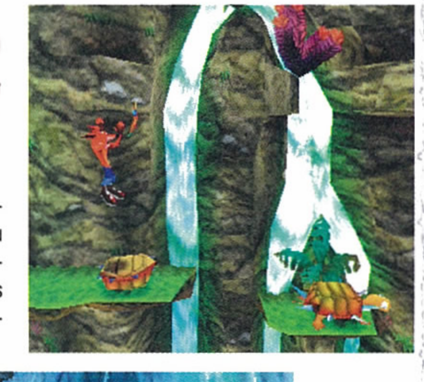
| ÉDITEUR | CONTINUES | NOMBRE DE JOUEURS | TECHN. | DESIGN | INTÉRÊT |
|---|---|---|---|---|---|
| BMG | SAUVEGARDE | 1 | 80 | 83 | 83 |
| MEMORY CARD | DIFFICULTÉ | | | | |
| OUI | MOYENNE | | | | |

Une console sans jeu de plates-formes, c'est comme un bourgeois sans porte-cigarettes. C'est donc sans surprise que je vais vous parler de Crash Bandicoot 2, le meilleur soft du genre sur PlayStation.

# Crash Bandicoot 2

**Plates-formes stressos pour tout taré – PlayStation**

La suite des aventures du marsupial le plus flippé de l'univers vidéo-ludique pointe le bout de ses pixels stressés sur la PlayStation. À bien des égards, ce soft de plates-formes a les atouts pour vous séduire. Possesseurs de PC (nous sommes vraiment de sacrés bourgeois), réveillez-vous ! N'avez-vous jamais rêvé d'un jeu de plates-formes ultime ? Autant vous le dire tout de suite : vous ne trouverez sur PC aucun jeu du genre aussi délirant que ce Crash Bandicoot sur PlayStation. Au travers d'une cinquantaine de niveaux variés en 3D Gouraud-shadée et anti-alliasée, vous transmettrez votre folie contagieuse de destruction en éliminant les différents obstacles qui vous barreront la route. La représentation du jeu varie selon le niveau que vous explorez et, de ce fait, vous n'avez aucun contrôle sur les changements de vue. Mais malgré cela, Crash reste très confortable à jouer avec une prise en main et une maniabilité exemplaires. De plus, les mimiques de votre sprite sont profondément trop tordantes, Crash étant bourré de tics dignes de Charles Manson. Ajoutez à cela des phases de jeu variées offrant des situations délirantes (vous chevaucherez un ourson, vous adonnerez au surf ou encore à la pratique du jet-pack...) et vous obtiendrez au final un soft qui ne finira guère dans les choux (désolé, mais G@n@ m'a défié de placer "choux-fleurs" dans le test...) ! Haaa... C'est trop mauvais...







| ÉDITEUR | CONTINUES | NOMBRE DE JOUEURS | TECHN. | DESIGN | INTÉRÊT |
|---|---|---|---|---|---|
| SONY C.E. | SAUVEGARDE | 1 | 87 | 89 | 90 |
| MEMORY CARD | DIFFICULTÉ | | | | |
| OUI | ÉLEVÉE | | | | |




# De grands jeux... à petits prix




Ubi Soft

Classique

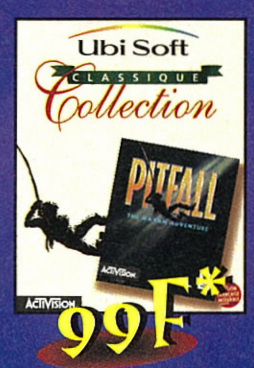
Collection



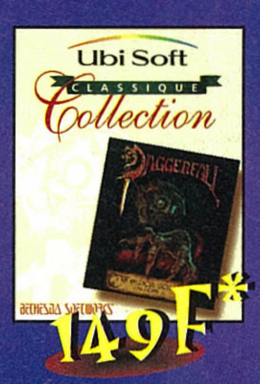
99F*



99F*



99F*



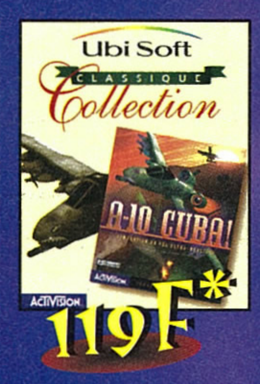
149F*



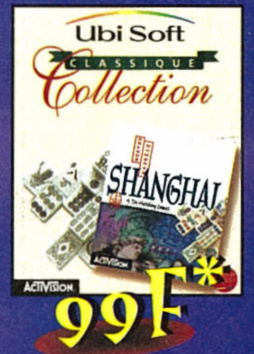
99F*



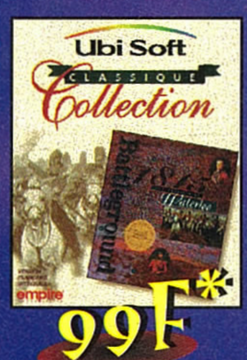
99F*



119F*

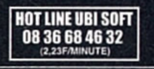


99F*



99F*




http://www.ubisoft.fr

*Prix public conseillé

RALLY CHAMPIONSHIP - Europress - HEROES OF MIGHT AND MAGIC II™ ©The 3DO Company - THE ELDER SCROLLS : DAGGERFALL™ ©Media Technology Limited - A-10 CUBA™ - Activision® - DAVIS CUP™ TENNIS - Telstar® - FABLE™ - Telstar® - APACHE™ LONGBOW - Digital Integration® - PITFALL™ L'AVENTURE MAYA - Activision® - MECHWARRIOR®2 31ST CENTURY COMBAT - Activision ® - SHANGAI® GRANDS MOMENTS - Activision® - BATTLEGROUND : WATERLOO - Empire® - Toutes les marques citées sont la propriétés de leurs sociétés respectives.






# Gros Plan



**Avec Die by the Sword, Interplay devrait pousser le médiéval fantastique dans ses derniers retranchements. Prévu pour fin mars 98, ce jeu d'action-aventure bien sanglant incorpore des combats à l'arme blanche très réalistes grâce à une technologie originale.**

Iansolo

# Die by the

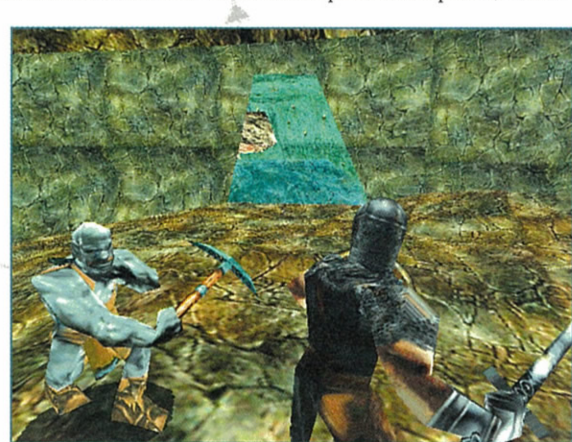


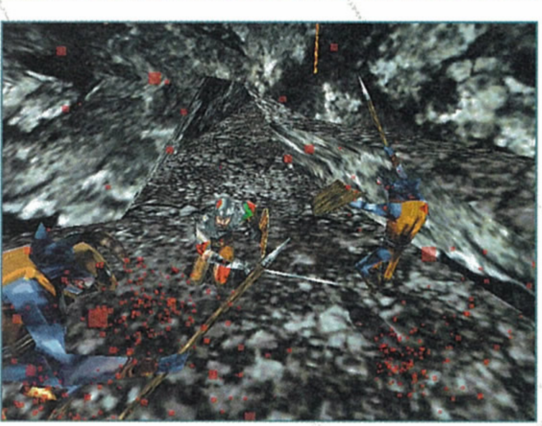
Développé par Treyarch Invention, DBTS intègre une nouvelle race de moteurs 3D : le VSIM. Alors que la plupart des jeux utilisent la capture de mouvement pour retraduire postures et galipettes du héros, le VSIM est basé sur des équations. C'est effectivement un prof de maths de Berkeley qui en est l'instigateur. Pour résoudre un problème de physique à trois équations différentielles, Peter Akemann met le procédé au point et son compère, Don Likeness, code une première version du VSIM. Le résultat est tellement prometteur, notamment dans les mouvements de l'épée, que nos deux compères décident de le présenter à Fargo, président d'Interplay. Lequel se jette illico presto sur son chéquier. Et nos deux gars de se retrouver dans le monde merveilleux du jeu vidéo sans jamais avoir osé y penser. Dites donc, si tous les profs de maths se mettaient à développer des jeux, j'en connais certains qui seraient plus tranquilles à l'école, en prépa ou à la fac. Ah ça, oui alors.

## ■ MORTAL SWORD FIGHTER III

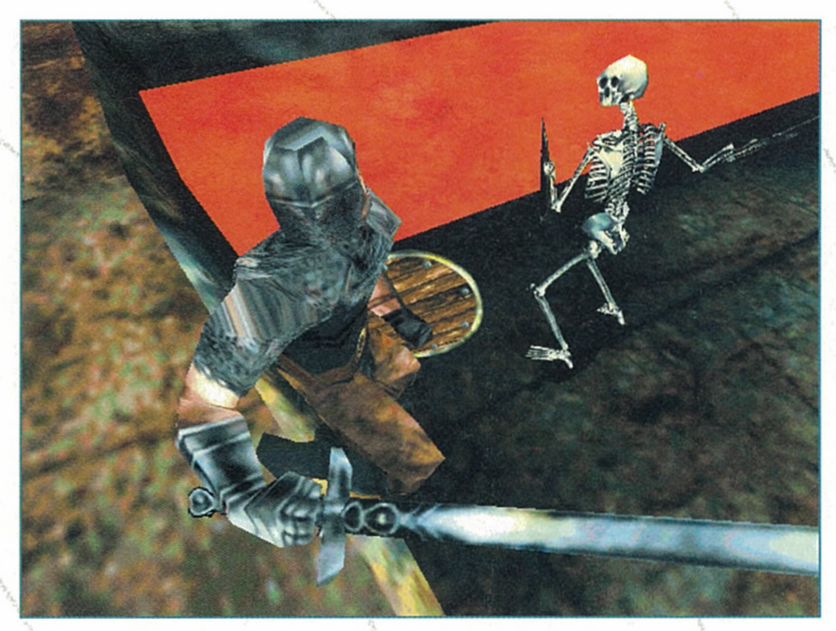
Autre caractéristique surprenante due à l'utilisation du procédé VSIM : le joueur pourra créer ses propres combinaisons de coups. Etape par étape, il suffira d'indiquer au programme les mouvements à effectuer en agissant sur les différentes parties du corps. Ça donne tout de suite des idées. Comme DBTS intègre un mode Arène, on s'amusera ensuite à tester ses meilleures bottes contre trois autres créatures (à choisir parmi trente pékins) contrôlées par l'ordinateur. Pourra-t-on se trancher le lard en multijoueur ? Cette option n'est pas annoncée en tout cas.

Si on voulait résumer grossièrement, Die serait une sorte de Tomb Raider dans un univers à la Tolkien. Le guerrier que vous contrôlez est en effet représenté vu de dos. On pourra aussi commuter pour une vue à la première personne. La caméra ne tourne pas automatiquement autour du perso, comme Tomb, mais on dispose de plusieurs angles de vue, d'un zoom, etc. Les décors sont assez anguleux mais complexes, variés et regorgent de boyaux secrets, trappes et autres pièges. Bon, ça se passe surtout dans des cavernes sous terre, comme c'est la règle





**GENRE** ACTION-AVENTURE
**ÉDITEUR** INTERPLAY
**DÉVELOPPEUR** TREY ARCH
**SORTIE PRÉVUE** FIN MARS 98



# Lady Die by the Sword (hum, désolé)

# Sword

dans les "dungeons" (on l'a déjà dit et on le répète, la traduction de "dungeon" est "cachot") , néanmoins un niveau en extérieur est prévu. De son papa matheux, DBTS a hérité une gestion pointue de la physique des corps : masse, inertie, collisions... Tenez, dès le début du jeu, vous vous faites prendre dans un piège à corde et vous retrouvez suspendu par une jambe comme un ridicule marcassin. En accentuant le balancement, vous parvenez à trancher la corde avec votre épée. Tous ces mouvements sont vraiment bien retranscrits.

Autre sujet de réjouissance : le système de combat. Vous démarrez avec une épée, genre long sword, mais votre panoplie s'étoffera par la suite d'une hache et d'un arc. DBTS est loin de ces navets où on agite sa rapière comme si c'était une simple brindille. Pour mettre en mouvement la lame pesant ses 10 kilos, faudra préparer son coup et donc anticiper les attaques des ennemis. L'éventail de gesticulations est complet : parade avec le bouclier, glissement latéral, saut périlleux...

## ■ QUEL FRIMEUR, CE GUERRIER !

Pour vous servir de sparring-partners, Interplay a recruté plein de monstres qui viennent hanter ce monde souterrain. Des kobolds, des orcs, des squelettes, des titans du feu, des troglodytes... Les modélisations que nous avons matées sont fort réussies. Certaines de ces bestioles attaquent en groupe (les kobolds) et vous encerclent ou reculent une fois que vous les avez déjà bien amochées. Chaque coup porté déclenche une gerbe de sang. Mieux, vous trancherez des têtes, des bras, des jambes. C'est toujours marrant de voir un orc unijambiste sautiller de rage en agitant ses moignons. D'autres abominations se terrent dans les niveaux les plus profonds, comme ces chtoniens tout droit sortis d'un bouquin de Lovecraft ou une pieuvre géante fort bien pourvue en tentacules.

Votre quête vous mènera dans sept environnements différents avec pour principal objectif de sauver la princesse. Entre nous, on sait bien qu'on se farcira DBTS pour le seul plaisir des combats et l'attrait mystérieux de l'exploration et des énigmes. La princesse, eh bien la princesse, on a déjà mieux à la maison. Quoi qu'il en soit, il y aura plusieurs manières de progresser dans l'aventure. Exemple : nous arrivons dans une caverne gardée par des mignons. Première option : on repeint les murs avec la barbaque sur pattes avant de monter sur le radeau. Deuxième option (dite du cheval de Troie), on se faufile derrière les gardes et on se cache dans une caisse. Les kobolds n'y voient que du feu et on effectuera donc le reste du trajet en chaise à porteurs. Selon l'état de vos points de vie (on se soigne en récupérant de la nourriture sur les dépouilles encore fumantes), telle ou telle stratégie sera plus appropriée. Tout ça quoi. Bref, Die by the Sword vient mettre un peu de piment dans la morne existence de l'amateur de cavernes-monstres-trésors-princesses. La réalisation est déjà bien impressionnante. DBTS challenger du très retardé Deathtrap Dungeon ? Vous le saurez en lisant la suite des aventures du pingouin masqué, très bientôt sur vos écrans.



*On pourra tailler dans le vif : têtes, bras ou jambes des streums voleront en tous sens. Des blessures ensanglantées apparaissent aussi sur le corps du héros.*

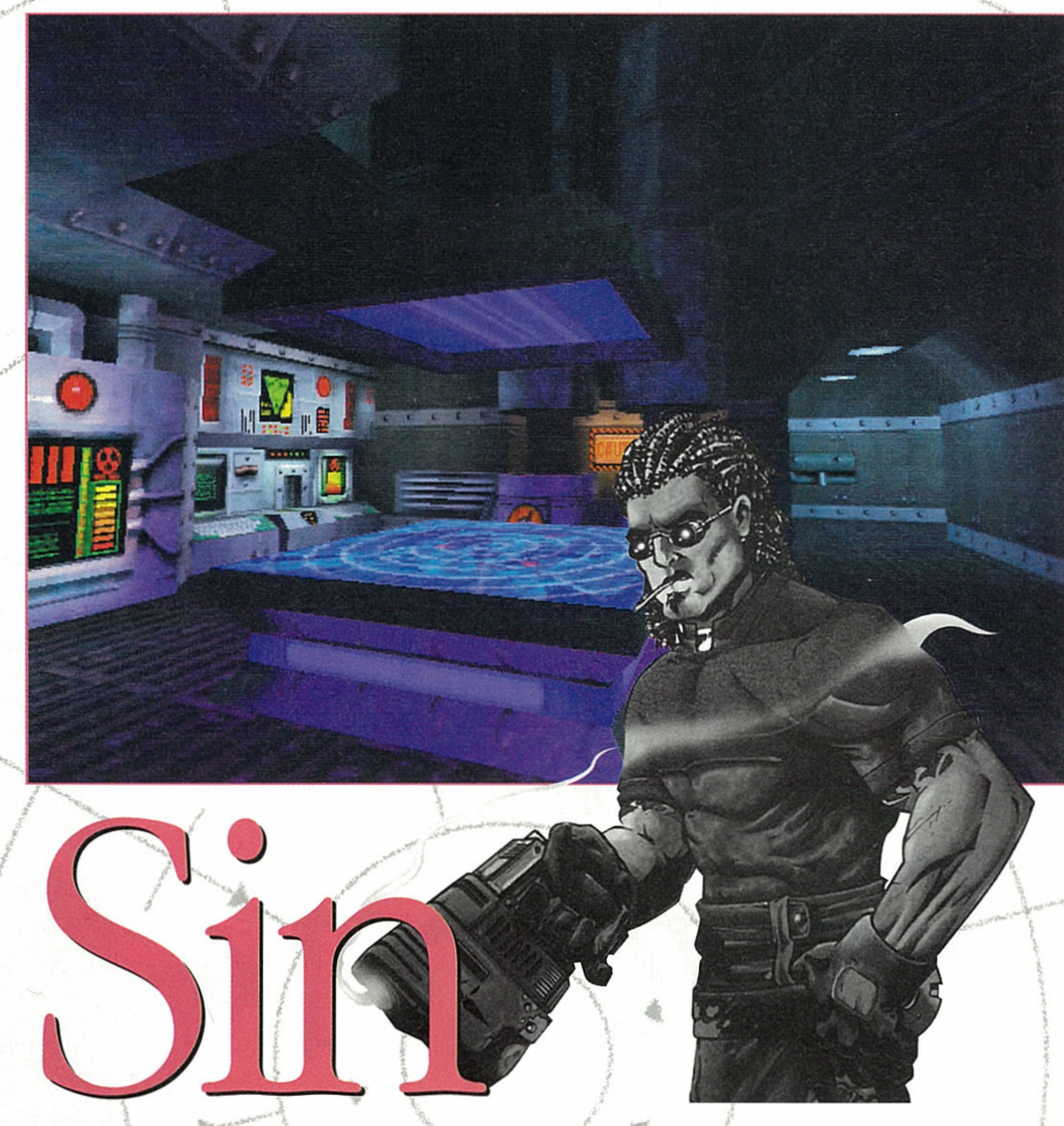
*Die by the Sword innove par ses pièges. Suspendu à une corde, il vous faudra vous détacher tout en affrontant les ennemis. Génial !*

# Gros Plan

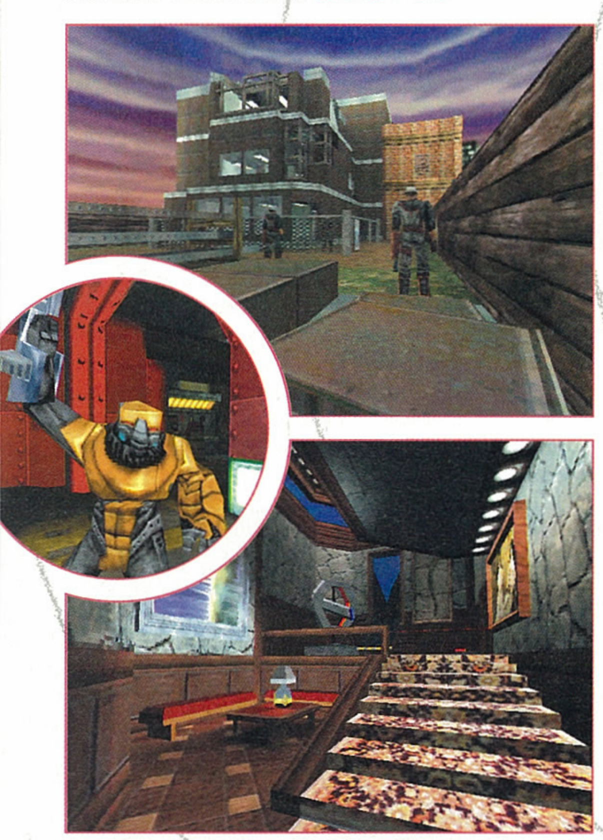
Ritual Entertainment est une petite société constituée d'anciens programmeurs de Doom et Duke Nukem. Leur premier jeu d'action 3D temps réel, Sin, est particulièrement attendu. Bien qu'apportant son lot de nouveautés, on finit par se demander si ce style de jeu n'est pas un peu lassant à la longue.

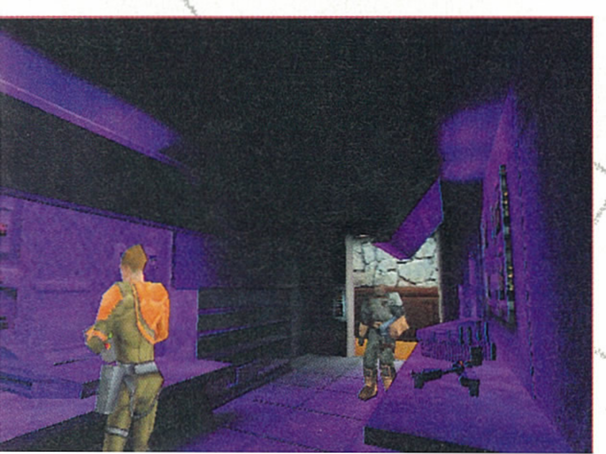
Morgan

**GENRE : QUAKE-LIKE**
**DÉVELOPPEUR : ACTIVISION**
**SORTIE PRÉVUE : DÉBUT 98**



# Sin







Aussi attendu que Quake II, Sin est un jeu d'action 3D où, une fois de plus, "tu prends ton flingue et tu tires sur tout ce qui bouge. En général, après vingt minutes, tu te sens mieux !" Bon, je vais être honnête, tout ça, moi, ça finit par me bourrer : les Doom, Duke Nukem ou autre Quake, c'est bien joli mais je vois pas trop d'évolution dans ce style de jeu. Sin ne déroge pas à cette règle car bien qu'il apporte son lot de petites nouveautés, fondamentalement, c'est la même rengaine.

L'action se déroule en 2045, où vous incarnez un colonel des forces de sécurité dans un monde dévasté par le crime et la corruption. Une ville abandonnée sert de repaire à un nouveau roi du crime, ou plutôt, devrais-je dire, une reine : Elexis Sinclair. De manière à affirmer son pouvoir, elle a injecté une drogue expérimentale à la population environnante, transformant ainsi les hommes en mutants. A travers les six environnements graphiques du jeu, vous lutterez contre ce virus et Sinclair. Un scénario un poil basique et "déjà vu", mais ça marche toujours.

## ■ LE MEME MOTEUR 3D QUE QUAKE

Exploitant le moteur de Quake, il n'y a pas trop à redire sur la technologie employée. Rapide, stable, c'est du tout bon. Des modifications ont toutefois été apportées : textures transparentes et 32000 couleurs, entre autres, sans accélération graphique.

Le jeu est une suite perpétuelle d'événements, de puzzles, de combats, il n'y a donc pas de "niveaux" à charger en tant que tel. C'est plutôt un seul grand niveau dans lequel on peut se déplacer librement, revenir en arrière, etc. Des éléments du décor vous aideront à résoudre certaines énigmes pour progresser. La méthode choisie (force ou finesse) influant sur le déroulement du jeu, il est parfois préférable de réfléchir avant d'agir pour ne pas se compliquer la tâche par la suite (par exemple, éviter de déclencher des alarmes facilitera grandement la suite des événements). Certains personnages ne sont pas violents et ne demandent qu'à vous communiquer des renseignements pour vous aider. Tirer sur tout ce qui bouge n'est donc pas toujours la meilleure solution.

## ■ DES DÉCORS SOMPTUEUX ET PEU RÉPÉTITIFS

Petite nouveauté appréciable, le jeu est bourré de véhicules dont on peut prendre le contrôle et se servir pour passer plus efficacement certaines zones (Jeep, hélicoptère, tank, remorqueurs, etc.). Ça sert pas toujours à grand-chose, mais c'est plutôt fun.

Ce qui frappe avant tout, avec Sin, c'est le graphisme. Très riche et varié, on ne se lasse jamais. Les textures sont très nombreuses, détaillées, et les éclairages très réussis. Tout cela nous change de Quake et de son environnement un peu trop sombre (à mon goût en tout cas).

Bien que n'étant pas révolutionnaire, Sin est un produit bien réalisé, fun et rapide (avec ou sans carte 3D). Dans la même veine que le très attendu Half-Life, Sin est tout de même moins impressionnant.

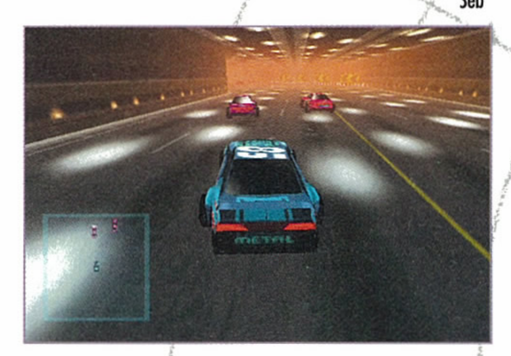

Katze
cauet 6:00
totale éclate
10 000 francs cash
confessions
SKYROCK
PREMIER SUR LE RAP

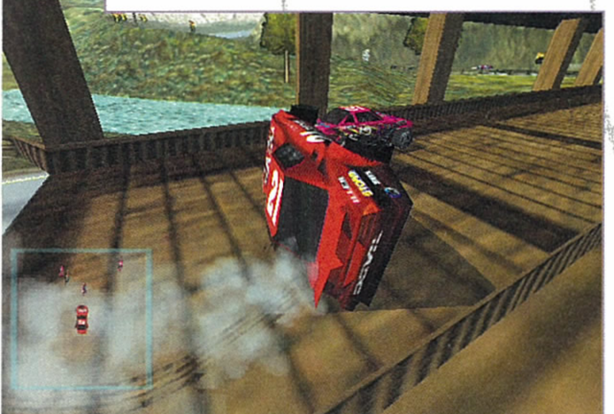
# Gros Plan

**Le mois dernier était pourtant riche en simulations de bagnoles (F1 Racing, Screamer Rally...) et pourtant, la saga continue. Kalisto avance ses billes avec Ultim@te Race, un sacré outsider.**

Seb







*Forcément, quand on conduit comme un crétin, on se prend de méchantes gamelles.*



# Ultim@te



Avec Screamer Rally et F1 Racing, ridicules crétins que nous sommes, nous nous croyons blindés pour un bout de temps, imperméables à tout nouveau jeu de bagnoles qui pourrait débarquer. Il aura suffit d'un tout petit coup de TGV en direction de Bordeaux, de quelques heures à traîner dans les locaux de Kalisto avec l'équipe d'Ultim@te Race, pour que tout soit foutu par terre et que l'excitation et l'impatience remontent à leur maximum. Tout cela ne s'arrêtera donc jamais ?

## DE SAN FRANCISCO AUX VIGNOBLES BORDELAIS

Quand on résume outrageusement Ultim@te Race, on se retrouve avec un jeu somme toute assez classique : des bagnoles avec des roues, des routes avec des bas-côtés, quelques arbres de-ci de-là, des virages, d'autres concurrents et une première place à remporter. Bien. Quand on y regarde d'un peu plus près, bien sûr, on se retrouve avec tout un tas de petites options et d'idées excitantes développées par les gars de Kalisto, notamment en ce qui concerne le doux mode multijoueur.

Mais avant tout, un peu de technique. Ultim@te Race a en effet quelques exigences de premier de la classe. Il faudra une carte 3D pour le faire tourner, voilà, c'est dit. Exigence qui risque de se généraliser très largement l'année prochaine, c'est à craindre. Toutes les photos présentées dans cette double page sont issues des versions 3Dfx ou PowerVR d'ailleurs. Côté microprocesseur, la configuration minimum devrait tourner sur un Pentium 133. Si votre bécane est en dessous de ça, vous n'avez malheureusement plus qu'à pleurer.

Le graphisme d'Ultim@te Race est assez superbe, pas de doute, et les résolutions annoncées iront de 320x240 à 1024x768, tout dépendra de la puissance de votre config. Tout est bien sûr réglable dans les moindres détails, de la taille de l'écran aux performances 3D (Gouraud, Z-buffer...), en passant par le niveau de détail (traces de pneus, éclairs, fumées...). C'est beau en photo, ça l'est encore plus quand ça bouge : Ultim@te Race fonce grave et, à condition de remplir ses exigences, est tout à fait fluide.

La prise en main est exemplaire, simple comme un jeu d'arcade. Malgré tout, Ultim@te Race lorgne aussi vers les pros de la conduite grâce à ses modèles réalistes qui laisseront libre cours aux conduites extrêmes : divers dérapages vous attendent.

Nous avons vu trois circuits différents pour l'instant, l'un vous fera traverser le Golden Gate et quelques rues de San Francisco, l'autre des routes entourées de vignobles qu'on imagine certainement bordelais, Kalisto oblige. Le troisième est une arène : il est temps de parler des différents modes de jeu et du multijoueur.




## Des parties multijoueur sur Internet.

# Race

## Cartes 3D

**Pour jouer à Ultim@te Race, vous devrez disposer d'une carte 3D, pour faire face aux hautes exigences du moteur du jeu. Le résultat est, du coup, assez formidable. C'est beau et ça va vite.**


*sur carte 3Dfx*


*sur carte PowerVR*

## ■ SEIZE JOUEURS EN RÉSEAU

Bien qu'apparemment amusant en solo, Ultim@te Race est résolument orienté vers le multijoueur. Les chanceux qui disposent d'un réseau au boulot pourront faire des heures sup' et affronter jusqu'à quinze collègues en même temps. Dans des courses classiques ou, mieux encore, dans des arènes évoluées désignées par l'équipe de Kalisto. On marque des points quand on explose les bagnoles des autres, on ramasse des bonus, on fonce sur des rampes et on s'envole. L'action est frénétique, incessante, drôle à souhait.

Mais le réseau n'est pas la seule option proposée, vous pourrez jouer en tête-à-tête contre un pote grâce à votre modem, amusant également. Et enfin, dernière option qui justifie la présence de l'@ dans le titre du jeu : les parties multijoueurs sur Internet. Si vous disposez d'un compte, d'un provider, vous pourrez alors jouer contre et avec n'importe qui dans le monde (reste que tous les participants doivent avoir une connexion suffisamment fiable). C'est de loin l'option la plus excitante d'Ultim@te Race, celle qui risque de nous rendre, nous autres les nantis disposant d'une carte 3D, d'un modem et d'un compte Internet, sacrément accros. D'autant que la gestion de ces modes multijoueurs semble programmée avec soin, aucun joueur n'étant le serveur, chacun pouvant entrer en piste en plein milieu d'un affrontement dans une arène.

## ■ DES HI-SCORES INTERNATIONAUX

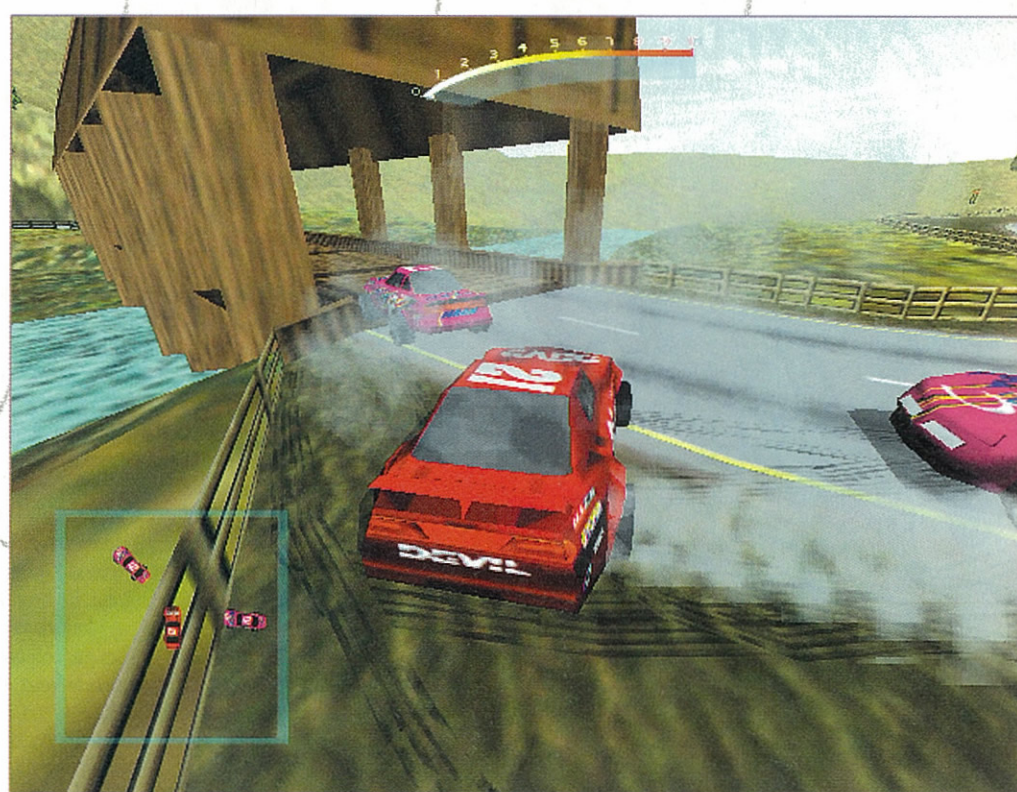
De nombreux effets viennent s'ajouter au plaisir de jeu. Les courses de nuit, quand il faut allumer ses phares, sont particulièrement réussies et réalistes, les intempéries avec la plus belle averse jamais vue dans un jeu, progressive, jusqu'à l'orage, superbe. Les effets de fumées, les traces de pneus, tout cela augmente le plaisir de jeu, déjà intense. Les couleurs pétantes, les reflets dans les vitres arrière... tout ça.

Des compétitions acharnées nous attendent, d'autant que Kalisto a développé une petite option tout à fait géniale : à chaque fois que vous jouerez contre un adversaire, que ce soit par modem, en réseau ou sur le Net, il y aura échange des meilleurs temps, des updates permanentes. Bientôt, chacun disposera des meilleurs temps effectifs et pourra se frotter aux meilleurs mondiaux. Génial. Le monde des jeux de bagnoles sur PC, pourtant presque saturé, vient de voir débarquer un nouvel outsider, un Ultim@te Race que nous attendons déjà avec impatience.





**GENRE** COURSE DE VOITURES
**ÉDITEUR** MICROPROSE
**DÉVELOPPEUR** KALISTO
**SORTIE** PRÉVUE FÉVRIER 98


*Traces de pneus lors des dérapages, fumées et effets de transparence : Ultim@te Race profite pleinement des cartes 3D.*

# Gros Plan

**Le film a rencontré un tel succès auprès du public, qu'il était inutile de s'appeler Jo Nostradamus pour prévoir sa petite escapade dans notre monde à nous, celui des jeux vidéo qui font bip-bip.**

Seb





# Le Cinquiè

A jeu français, développeurs français. C'est en effet l'équipe bordelaise de Kalisto qui se charge depuis quelques temps de l'adaptation sur PC et PlayStation du film de Luc Besson, "Le Cinquième Élément". Chez nous, à Joystick, comme les jeux vidéo, c'est un peu notre passion, nous sommes plus attirés par le jeu, justement, que par le film, qui nous a globalement laissés indifférents (doux euphémisme). Comment a-t-on restitué l'univers du "Cinquième Élément" ? Action ou aventure ? Leeloo ou Korben ? Adaptation hâtive ou véritable jeu ? Tant de questions, mon dieu...

## ■ PLUS COMPLET QUE LE FILM

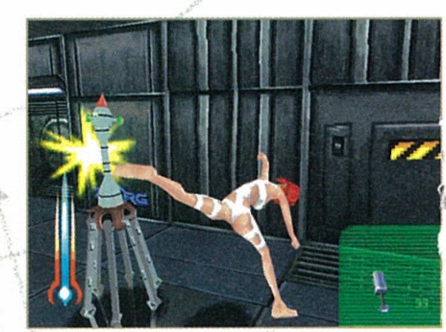
Très rapidement, une démonstration du jeu par les gars de Kalisto fera sauter le doute : non, il ne s'agit pas d'une adaptation réalisée à la va-vite. Pas un développement opportuniste pour surfer sur la vague du succès du film, mais bien d'un véritable jeu. Cette petite précision pour balayer tous nos a priori, si souvent justifiés, quand il s'agit d'adaptation ou de licence.

La ligne directrice du jeu reprend celle du film : un couple forcé qui se bat un peu contre tout ce qui bouge pour sauver la Terre, des tas d'extraterrestres mercenaires (les Mangalores), un dictateur en devenir (Zorg, incarné par Gary Oldman dans le film), et une fin heureuse – sauf que, dans le jeu, il faudra la gagner avec ses petites mains. On retrouvera les mêmes personnages principaux, Korben et Leeloo (Bruce Willis et Milla Jovovich dans le film), et nombre de lieux du film. Graphistes et designers de Kalisto ont entièrement basé leur travail sur le long métrage, et notamment sur tous les dessins qui ont été commandés pour sa réalisation, sa préparation. Plus de 8 000 croquis de lieux, de personnages, de flingues et d'objets divers. Jean-Paul Gaultier s'étant chargé des costumes et Moebius des décors, on retrouvera donc leurs pattes sur les écrans de nos PC.

Le déroulement du jeu s'articule bien sûr autour des deux héros, l'originalité étant que le joueur les contrôle tour à tour, et qu'ils sont tous deux complémentaires et indispensables. Korben




**GENRE** ACTION-AVENTURE
**ÉDITEUR** GAUMONT MULTIMÉDIA
**DÉVELOPPEUR** KALISTO
**SORTIE PRÉVUE** MARS 98







représentera la force, manipulera des armes et dégommera tout sur son passage, tandis que Leeloo jouera de sa souplesse, de son agilité et ne pratiquera que le combat au corps à corps.

Paradoxe, Le Cinquième Élément, le jeu, sera parfois plus complet que le film. C'est le cas pour les bas-fonds de New York, qu'on entr'aperçoit à peine dans le film, et qui constituent un niveau entier du jeu. Tout au long de ses 15 niveaux, Le Cinquième Élément nous fera traverser le New York futuriste de 2413, avec le labo, l'immeuble de Cornelius, celui de Zork et les bas quartiers de la ville, donc. Puis une visite de l'Astroport et ses tas de détritus, suivie d'un voyage en navette pour arriver sur l'énorme paquebot interstellaire Floshton Paradise, et enfin revenir sur la Terre, en Égypte, avec tous les éléments.

## ■ TOUT EN 3D TEMPS RÉEL

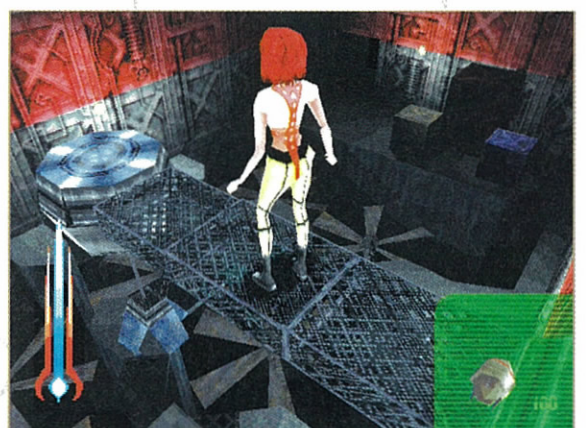
Le Cinquième Élément mêle action et aventure, Tomb Raider et Doom, pour utiliser de gros clichés. Mélange intéressant encore rehaussé par le fait que l'on passe d'un personnage à l'autre, ce qui oblige à développer deux manières de jouer. On vise et on tire avec Korben, on manipule des boutons, on réfléchit avec Leeloo, en schématisant.

Le tout est en 3D temps réel, avec un moteur ma foi fort agréable, apparemment fluide et rapide. Les photos présentées sur cette double sont d'ailleurs en dessous de la qualité finale du jeu, les effets de lumière et de fumée divers n'ont pas encore été intégrés, de même que les nombreux effets de transparences qui sont au programme. Bien évidemment, le jeu profitera d'une éventuelle carte 3D installée confortablement dans votre bécane.

L'action se déroule le plus souvent en intérieur, mais également en extérieur. Du coup, le jeu propose de nombreuses ambiances différentes. Plus tout un tas d'ennemis sur qui frapper, ou à éviter.

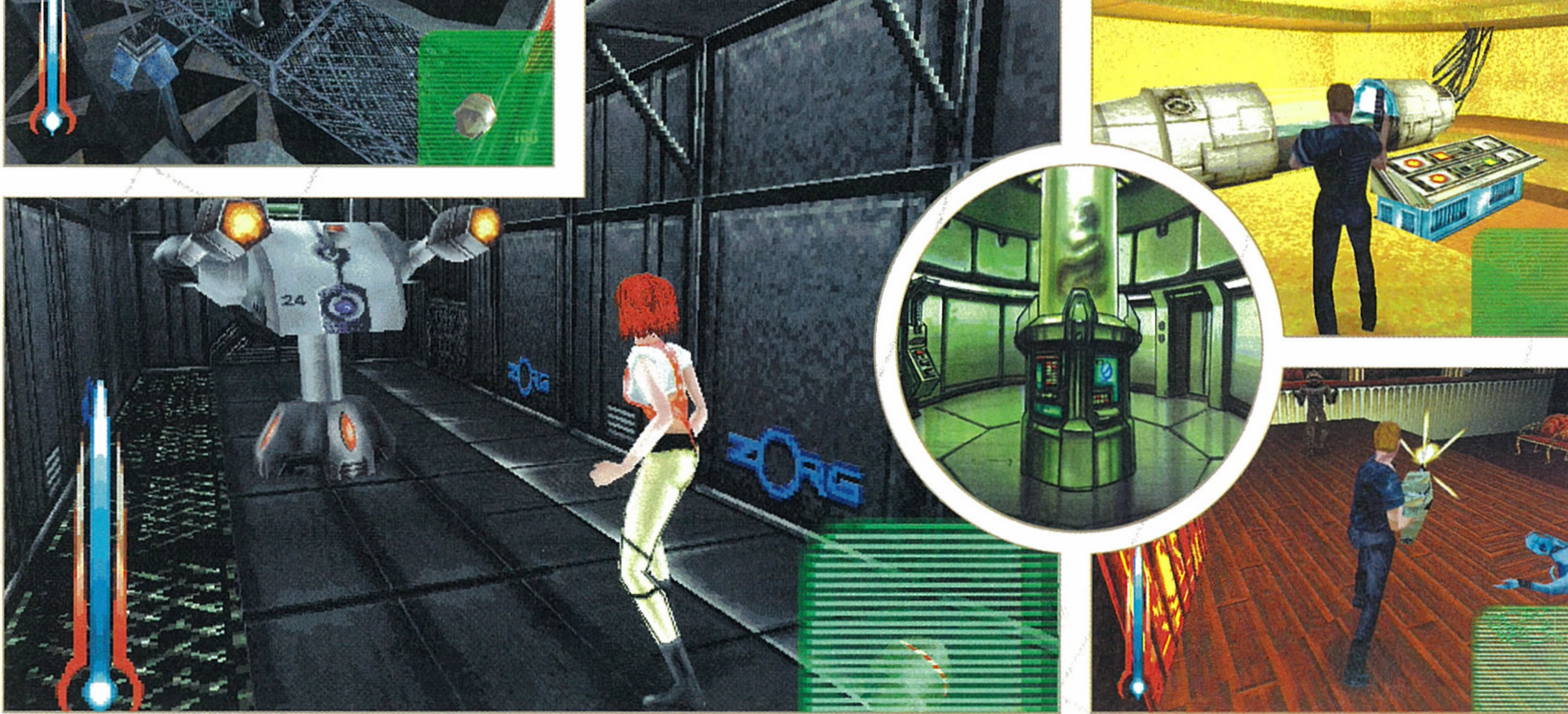
Un happy end à gagner avec ses petites mains

# me Élément



Les caméras dynamiques ont été programmées avec le plus de soin possible. Elles se déplacent toutes seules, tournent autour des héros, tentent de montrer les ennemis et les objets importants, tout en évitant de traverser les murs. De l'avis des programmeurs de Kalisto, ce fut l'un des défis les plus difficiles à relever.

Je n'ai pas eu le loisir d'entendre les bruitages ou les musiques, lesquelles seront composées en collaboration avec Eric Serra, auteur d'une partie de la BO du film. À suivre, donc.
Reste encore un peu plus d'un mois de développement pour l'équipe de Kalisto qui, c'est à noter, était composée pour ce projet presque uniquement de nouvelles recrues. Le temps de finaliser, ajouter quelques effets, et réaliser un jeu qui, finalement, s'avère beaucoup plus intéressant que prévu.

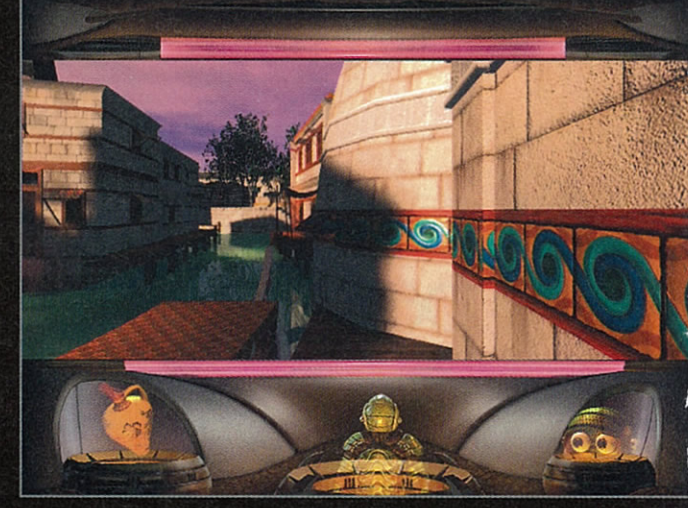


# Preview

AVENTURE
PC CD-ROM
ÉDITEUR
RED ORB ENTERTAINMENT
DÉVELOPPEUR
PRESTO STUDIO
SORTIE PRÉVUE
20 JANVIER



# The Journeyman Project 3

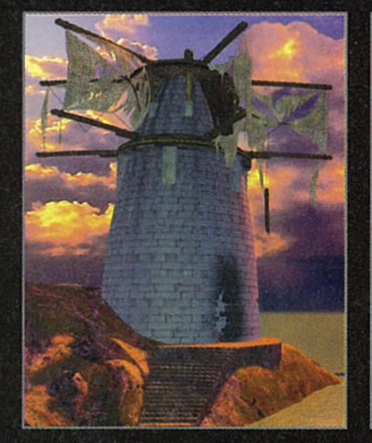


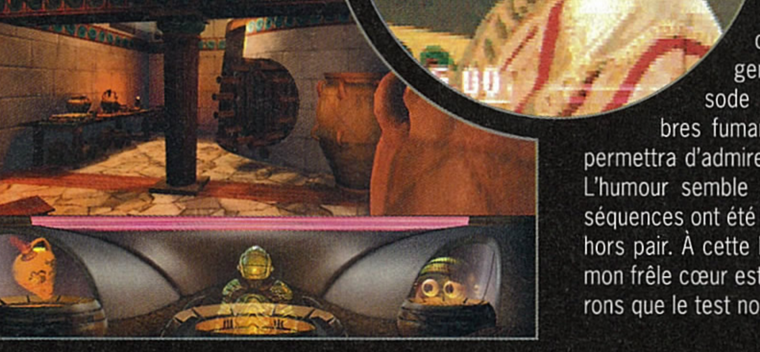
SPACE-TIME 10.06.1262BC • L286.7321.A053
LOCATION CENTRAL MEDITERRANEAN SEA

Alors, Agent 5, on veut reprendre le boulot ? Vous n'en avez pas marre de courir après l'Agent 3 ? Dans Buried of Time, vous la poursuiviez pour ses fautes commises. Et maintenant, quel est le prétexte ? Certes, elle n'est pas d'un physique ingrat, mais faut pas exagérer, non plus. Ah, elle détient des informations à propos d'un mystérieux danger. Des bouleversements temporels lui donnent raison. Pour être sûre que vous soyez le seul à la retrouver, elle a dissimulé des codes temporels qui vous conduiront jusqu'à elle. Encore un piège ? La perfide créature est capable de tout.

N'écoutant que vos instincts virils, vous vous lancez sur les traces de la diablesse. Réussirez-vous cette fois encore à vous extirper des terribles situations dans lesquelles vous allez vous fourrer ? Cette troisième aventure de l'agent Gage Blackwood du Service temporel promet pas mal de mouvement. Parti en extrême urgence dans une armure non testée, vous découvrirez ses nombreuses possibilités au fil de l'histoire. Vous pourrez ainsi prendre l'apparence d'êtres disparus depuis un bon moment pour enquêter dans des cités devenues quasi légendaires. Assisté par le fidèle Arthur (rassurez-vous, aucun rapport avec celui de Skyrock : celui-ci est une intelligence artificielle) déjà présent dans l'épisode précédent, vous visiterez des décombres fumants. La vue à 360° panoramique vous permettra d'admirer et d'apprécier les décors splendides. L'humour semble aussi travaillé que le scénario, et les séquences ont été réalisées avec une brochettes d'acteurs hors pair. À cette heure, la seule crainte qui serre encore mon frêle cœur est celle de la linéarité de l'aventure. Espérons que le test nous rassurera.

Kika





**P C**

- Dark Earth
- Lands of Lore 2
- Shadow Warrior
- Imperialisme
- Total Annihilation
- Tom Raider 2
- Dark Colony
- Odd World
- Fifa 98
- Nuclear Strike
- Screamer 2
- Flight Simulator 98
- Cosmos
- Le Monde de Sophie
- etc...

**Playstation**

- Final Fantasy 7
- Odd World
- Tomb Raider 2
- G Police
- Battle Arena Toshiden 3
- Ace Combat 2
- Clony Wars
- Rapid Racer
- Nuclear Strike
- Overboard !
- Pandemonium 2
- Rosco Mc Queen
- Exhumed
- etc...




Recevez chez vous, sous 48h, toutes les nouveautés CD-ROM, jeux Playstation et K7 parmi près de 400 titres en stock, en vous connectant par minitel sur **3617 GRATCD**

## C'est très simple et efficace

Composez **3617 GRATCD** sur votre minitel, indiquez votre adresse de livraison, choisissez le ou les titres qui vous intéressent, vous recevrez les produits commandés, sans frais de port, vous ne payez que la communication (5,57 F/mn)*.

- **PAS DE CHEQUE**
- **PAS DE CARTE BANCAIRE**
- **PAS DE PAIEMENT DIRECT**

**La Sélection des Meilleurs CD**

Jeux, Culturel, Musique, Encyclopédies, Ludo-éducatifs, Utilitaires, etc...

Riven

Age of Empires

Blade Runner

Dark Reign

Picasso

* Temps de connexion variable selon l'article

# Grand Concours




# CETTE ANNÉE CE SERA LUI...



# ...OU VOUS !

# 4 mois et une centaine de lots pour être en pole position

CE MOIS-CI GAGNEZ...

Des jeux F1 Racing Simulation

1 volant Race Leader 3D FUN ACCESS

1 carte MAXI Gamer 3D

1 carte MAXI Sound 64 DYNAMIC 3D

1 Joystick Flight Leader 3D...










... ET AUSSI :

Des polos Ferrari

Des polos F1 Racing Simulation

Des blousons Benetton/Ferrari

Des Formules 1 miniatures

Des livres Renault F1




Le volant, les cartes et le joystick sont offerts par







New Shopping F1
56, Bd Perreire
75017 PARIS
Tél. : 01.46.22.75.00

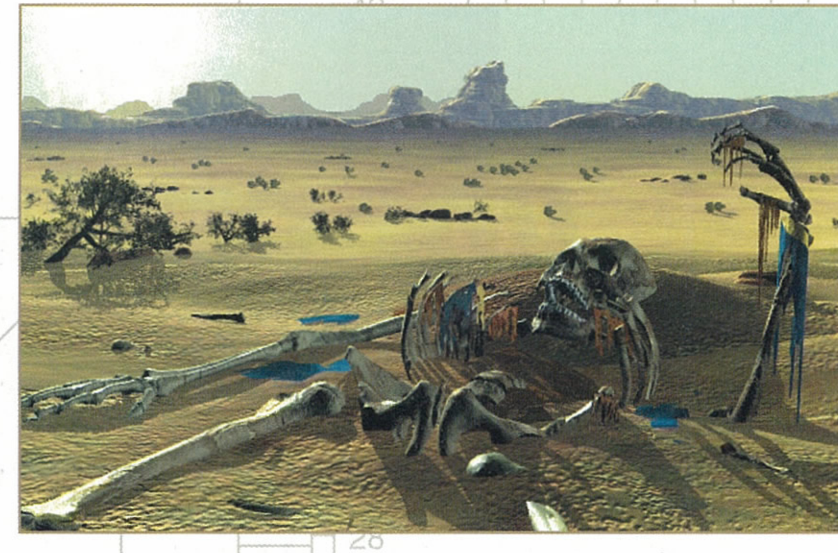
À GAGNER EN JANVIER SUR

# 3615 JOYSTICK

1,29F/MN

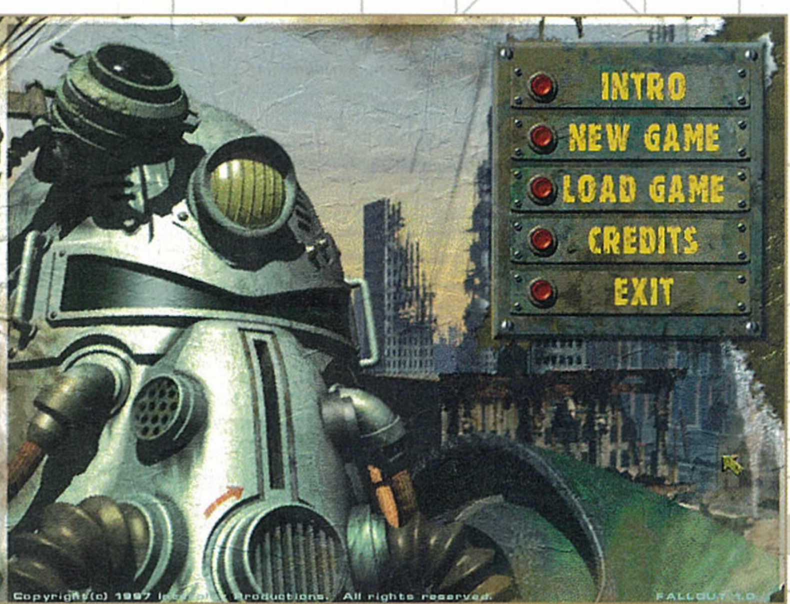
3615 JOYSTICK, DES SOLUTIONS COMPLÈTES DE JEUX ET DES ASTUCES INÉDITES 24H/24

# BETA VERSION



**LE NOM DE FALLOUT VOUS RAPPELLE QUELQUE CHOSE ? BEN C'EST UN PEU NORMAL, ON VOUS EN A DÉJÀ PARLÉ DEUX FOIS L'AN PASSÉ. POURQUOI TANT DE REMUE-MÉNAGE AUTOUR DE CE TITRE QUI DÉBOULE MAINTENANT SANS PRÉVENIR ? LA RÉPONSE EST SIMPLE : FALLOUT EST LA SUITE NON OFFICIELLE DU MYTHIQUE WASTELAND, DONT LE MAÎTRE-D'ŒUVRE N'EST AUTRE QUE BRIAN FARGO, AUTEUR DE LA NON MOINS CÉLÈBRE SÉRIE DES BARDS TALES.**

# Fallout




La saga de Fallout est un peu confuse : à l'origine, des passionnés de jeux de rôles plateau décidèrent de se lancer dans la suite d'un jeu distribué, il y a dix ans, par Electronic Arts. Ce jeu, qui s'appelait Wasteland, trimbalait le joueur dans des terres brûlées par le feu nucléaire. Comme tous bons joueurs de jeux de rôles qui se respectent, ils élaborèrent un système de règles et de créations de personnages très précises, mais se ravisèrent bientôt en découvrant G.U.R.P.S. (Generic Universal Rôle Playing System) de Steve Jackson's Games, système de jeu extraordinaire permettant de créer un personnage de manière extrêmement poussée et réaliste. Aussitôt dit, aussitôt fait, Interplay obtint les droits, et le jeu fut connu jusqu'au début de l'année dernière comme la première adaptation micro de G.U.R.P.S. En février dernier, la rumeur colporta que des désaccords profonds existaient entre l'éditeur et Steve Jackson himself. Depuis sa période de génie du jeu, ce dernier s'est métamorphosé en petit créateur procédurier et amateur de règlements judiciaires. Interplay a donc arrêté les frais, et le jeu a pris un retard considérable.

## Le thème

Fallout est un mélange habile et réussi entre "La Planète des singes", "Mad Max 2" et certains livres de Philip K. Dick ("La Vérité avant-dernière"). D'où une ambiance extraordinaire, contrairement aux a priori que ce type de




▲ *On peut participer à de nombreuses aventures. Ici, il s'agit d'escorter des caravanes de marchands.*

◀ *Ces rats sous-estiment mes compétences en tir rapide.*

| | |
|---|---|
| MACHINE | PC & MAC CD-ROM |
| GENRE | JEU DE ROLES |
| ÉDITEUR | INTERPLAY |
| DÉVELOPPEUR | INTERPLAY |
| SORTIE PRÉVUE | FÉVRIER |

# COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

## Commandez les anciens numéros de Joystick !

**N°76**




- **Tests :** Tomb Raider, Screamer 2, Daggerfall, Warcraft II, Pandora, Spycraft, Rama.
- **Sur le CD :** Diablo, Hunter Hunted, Nascar 2, Screamer 2, Tomb Raider, Pinball 2.
- **Dossier :** Quel modem choisir ?
- **Soluces :** Zork Nemesis, Baphomet.

**N°77**




- **Tests :** Alerte Rouge, The Darkening, Larry 7, Master of Orion, Harvester, Monthy Python...
- **Sur le CD :** Alerte Rouge (tournante), Jetfighter III, Nascar, Terminal Velocity...
- **Dossier :** Upgrader son PC.
- **Soluces :** Daggerfall

**N°78**




- **Tests :** Diablo, MAX, Power F1, Blood & Magic, Plutonium Pack (Duke Nukem 3D)...
- **Sur le CD :** Sega Rally, Daggerfall, F22, Destruction Derby 2, FIFA 97, Lighthouse...
- **Dossier :** Les cartes 3D.

**N°79**




- **Tests :** Flying Corps, Sim Copter, Harpoon Classic 97, Sega Rally, Amber, A-10 Cuba...
- **Sur le CD :** Yado, Skynet, Blam ! Machinehead, Magic The Gathering...
- **Dossier :** Nanotechnologie.
- **Guide :** Creatures (1[re] partie)

**N°80**




- **Tests :** Pod, Theme Hospital, G-Nome, La Cité des enfants perdus, Ripper sur Mac...
- **Sur le CD :** Flying Corps, IF22 Air Superiority Fighter, MDK, Ecstatica 2, Advanced Civilization...
- **Dossier :** MMX
- **Guide :** Creatures (2[e] partie), Tomb Raider

**N°81**



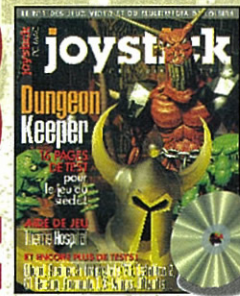

- **Tests :** Comanche 3, Missions Taïga (Alerte Rouge), MDK, Titanic, Nine, Kick Off 97
- **Sur le CD :** Atlantis, Theme Hospital, Tomb Raider, Jedi Knight
- **Dossiers :** Media GX, Web TV
- **Guide :** Down in the Dumps

**N°82**




- **Tests :** Moto Racer, Darklight Conflict, The Last Express, Need for Speed 2, Lost Viking 2...
- **Sur le CD :** Comanche 3, Pod, GT Racing 97, Command & Conquer...
- **Dossier :** K6.
- **Guides :** Spycraft, Leisure Suit Larry 7.

**N°83**




- **Tests :** Dungeon Keeper, Ecstatica 2, X-Wing Vs Tie Fighter, Interstate '76, Atlantis, GT Racing 97, Pandemonium
- **Sur le CD :** WipEout 2097, Outpost 2, Bust A Move 2, Bomberman
- **Guide :** Theme Hospital

**N°84**




- **Tests :** X-Com 3 Apocalypse, WipEout, Capitalism, Carmageddon, Pro Pinball:Timeshock!, 688 i Hunter Killer...
- **Sur le CD :** LBA 2, Moto Racer, Jack Nicklaus 4, Need for Speed 2...
- **Guide :** Interstate '76, Dragon Lore 2, X-Wing vs Tie Fighter
- **Soluces :** The Last Express, Mercenaries

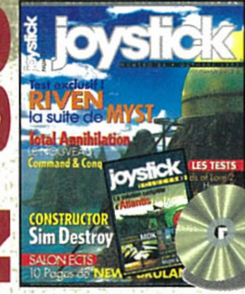
**N°85**





- **Tests :** Dark Colony, Resident Evil, Extreme Assault, WorldWide Soccer, Atomic Bomberman, Trucks, No Respect...
- **Sur le CD :** Pod, F-16 Fighting Falcon, Imperialism, Shadow of Empire, Sand Warrior, Dark Colony, Formula 1...
- **Guide :** Dungeon Keeper
- **Soluces :** Ecstatica 2, Lighthouse, Bermuda Syndrome

**N°86**




- **Tests :** Riven, Total Annihilation, Dark Reign, Shadows of Empire, Fun Tracks, Shadow Warrior, Take No Prisoners...
- **Sur le CD :** G-Police, Barrage, Constructor, Buccaneer, Dungeon Keeper, Hardcore 4x4, Hexen 2, The Last Express...
- **Guide :** Heroes of Might & Magic 2 (1[re] partie)
- **Soluces :** Atlantis

**N°87**




- **Tests :** Jedi Knight, Dark Earth, Flight Simulator 98, Age of Empires, Overboard, NHL 98, Incubation, Sub Culture...
- **Sur le CD :** Close Combat 2, Sub Culture, 7th Legions, Blood Bath, Carmageddon Splat Pack, International Rally Championship...
- **Guide :** Heroes of Might & Magic 2[e] partie.
- **Soluce :** LBA 2

**N°88**




- **Tests :** F22 Air Dominance Fighter, Screamer Rally, Blade Runner, F1 Racing Simulation, Ultima Online, G-Police, Tomb Raider 2, I-War
- **Sur le CD :** FIFA 98, Test Drive 4, Seven Kingdoms, Les Boudiers de Quetzalcoatl, Golgotha, GTA, Kick Off 98, Links 98, Manx TT
- **Soluces :** Riven, Dark Earth, Les Boudiers de Quetzalcoatl

---

**Il ne vous reste presque plus rien à faire, on vous a sérieusement mâché le travail : prenez un stylo, notez votre nom et votre adresse, faites des petites croix, et paf ! vous recevrez les anciens numéros de Joystick que vous souhaitez.**
**Évidemment, il faut aussi envoyer un chèque. Désolé. Remplissez-le à l'ordre de Joystick, sachant qu'il vous en coûtera 42 francs par numéro (35 francs + 7 francs de frais de port ), et 45 francs par numéro (38 francs + 7 francs de frais de port ) à partir du N° 84 de Joystick.**
**Envoyez le tout à :**

**JOYSTICK**
**SERVICE VPC**
**BP21 - 10355 MARIGNY LE CHATEL CEDEX**

Nom ...................... Prénom ...................

Adresse ..............................................

..............................................

Code Postal /_/_/_/_/_/

☐ N°76 ☐ N°77 ☐ N°78 ☐ N°79 ☐ N°80

☐ N°81 ☐ N°82 ☐ N°83 ☐ N°84 ☐ N°85

☐ N°86 ☐ N°87 ☐ N°88

▲ En plus des écrans de dialogue, les personnages parlent, vous font des remarques ou vous reconnaissent sur l'écran de jeu principal.

mélange pourrait engendrer. Le monde de Fallout se déroule quelques dizaines d'années après un conflit nucléaire global. Les États-Unis ont envahi le Canada ; l'Europe s'est fragmentée en autant de petites républiques bananières, les états arabes ne produisent plus de terroristes, bref c'est la merde. Une guerre a donc eu lieu sous de futiles prétextes, et toute la surface de la Terre qui a résisté aux impacts des multiples missiles stratégiques a été balayée pendant des années par des poussières et des vents radioactifs. Les cités ont été anéanties façon plan d'occupation des sols dans son sens le plus radical. Heureusement, quelques personnes plus malignes que les autres (des militaires sans doute) ont réussi à s'enfermer avec leurs familles dans des abris anti-atomiques et à survivre des années durant en matant des films de cul et en organisant des coucours de rots pendant que les gens, dehors, crevaient de multiples métastases ou se faisaient grignoter par des lapins à trois têtes.

## L'histoire

Dans Fallout, vous allez incarner un survivant de la bombe, l'un de ces habitants des profondeurs au devenir incertain. Un beau jour, dans la douce tranquillité du caveau 13 peuplé d'ordinateurs et de gens habillés en pyjamas bleus, on vous convoque dans les appartements du commandant de la base. Un grave problème est survenu : le processeur servant à réguler le filtrage d'eau s'est cassé alors qu'il était unique. Pas de bol, zut ! merde, quoi ! On vous charge donc, puisque vous êtes l'un des plus balèzes de votre clapier, d'aller en désespoir de cause à l'extérieur pour essayer de rapporter un nouveau processeur. La chose vous paraît angoissante au possible, personne ne sait exactement ce qui se trouve dans le monde du dehors. Tous juste sait-on qu'il existe un bunker semblable au vôtre, le numéro 15, à quelques kilomètres à l'est. Autant vous le dire tout de suite, vous aurez cinq mois pour trouver l'objet et le rapporter, sans quoi vos copains auront soif et se verront dans l'obligation de crever. L'histoire commence donc là.

Les villes de ces terres maudites sont souvent gardées par de farouches combattants. ▶

## Création du personnage

Le système de GURPS a subi de nombreuses coupes sombres (c'était d'ailleurs le but). Mais globalement, il reste assez semblable à l'idée générale qu'on s'en fait. Avec ce système, on peut répartir un certain nombre de points dans des compétences diverses (armes, réparation, crochetage de serrures, discrétion) ainsi que dans les caractéristiques principales (force, endurance, réflexes, etc.). Un savant calcul basé sur ces niveaux de faculté vous donnera un pourcentage pour réussir une action, modifiée dans son résultat par le contexte (présence d'un ennemi, stress, etc.). En fonction de toutes ces variables, et des événements vécus dans le jeu par le joueur, le personnage va pou-

De nombreux lieux étranges pourront être visités, ici la Sainte-Chapelle de la bombe A. ▼




Le plan de l'endroit visité : comme dans Aliens, on pourra, si on est muni d'un scanner, y localiser les êtres vivants. ▼




L'écran de création du personnage. Tout y est : caractéristiques primaires, secondaires, compétences, avantages et handicaps. ▼



voir accroître ses possibilités en montant des niveaux (ce qui lui redonne des points à répartir), l'expérience lui étant donnée lors de combats, en récompense pour des missions remplies ou en utilisant de façon utile des facultés.

## Moteur

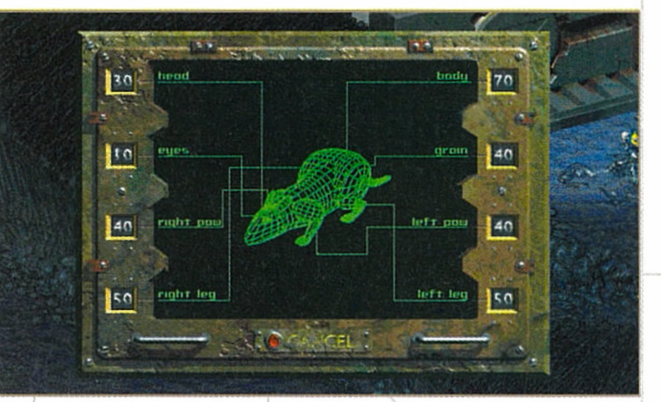
Fallout est l'un des premiers jeux de rôles à utiliser une interface isométrique (à l'instar de Jagged Alliance ou d'Ultima Online). Et je peux vous dire que sans être extraordinaire, il est certainement le meilleur du genre, tant au niveau graphique qu'intuitif : transparences des murs lorsqu'on passe derrière, personnages bougeant avec une grande intelligence et munis d'une grande variété de mouvements et de gestes. Le jeu se déroule en temps réel pour les déplacements, et passe en mode tour par tour pendant les combats (petit clin d'œil à des grands titres comme X-Com ou Jagged Alliance). Les personnages présents sont dynamiques et ne se contentent pas de stagner à un emplacement toute la journée en attendant votre visite ou votre bon vouloir : beaucoup se déplacent, vont dormir... Pareillement, les personnages dirigés par l'ordinateur disposent d'un système de vue et d'ouïe qui leur permet de vous percevoir dans un certain périmètre (modifié par votre discrétion et leur acuité visuelle ou auditive). Les personnages ont aussi de la mémoire, ils se souviendront si vous leur avez fait des crasses, et votre réputation en prendra un certain coup. Il ne sera pas étonnant de se prendre une balle perdue, au détour d'une décharge irradiée. À certains moments du jeu, il sera possible d'être plus qu'un, l'ordinateur prenant en charge la direction d'un ou de plusieurs personnages vous accompagnant dans votre quête.

Fallout ne se contente pas de faire évoluer les personnages dans des décors en 3D iso : lorsqu'on sort d'une cité, on peut voyager d'un bout à l'autre du pays, en se déplaçant sur une carte qui se remplira d'emplacements nouveaux au fur et à mesure qu'on en saura plus sur ces derniers. Vous pourrez alors tout simplement cliquer sur un endroit pour vous y rendre (en sachant qu'on peut y faire des mauvaises rencontres). Les cités ou tous les autres endroits sont divisés individuellement en plusieurs maps reliées entre elles par des zones vertes ou brunes. Cela décharge d'autant la RAM et permet au jeu d'être jouable sur de petites configurations.

## Le jeu

La multitude d'aventures, rencontrées à chaque détour d'un chemin, est remarquable. Fallout va vous balader de surprise en surprise, et pendant bien longtemps. Ce jeu m'a littéralement cloué le bec par rapport à la qualité de son scénario, et la grande liberté disponible pour avancer : sur la vingtaine d'aventures ou de quêtes qui me sont tombées dessus, à aucun moment je n'ai eu l'impression de me faire diriger comme dans un jeu d'aventure traditionnel ; à chaque fois, s'il me manquait un objet, j'ai réussi à passer outre, à tergiverser sur un prix ou une condition. Il est même possible de prolonger le délai pour rapporter le purificateur d'eau. Ici, on ne joue pas aux poupées russes, mais comme dans la série des Ultima, en relativisant la taille du jeu, on a une mission à remplir. Oui, mais que ça ne vous empêche pas de boire des coups et d'en tirer quelques-uns sur la populace. En bref, Fallout a tous les atouts pour ressembler à un grand jeu de rôles micro.

Vous allez donc être baladé de ville en ville, de terres désertes vers des zones irradiées, ce qui semble être une longue quête pour rapporter de la flotte (on espère la durée "vraiment" longue, dans le cas contraire cela serait trop cruel). Mais cela ne vous empêchera pas d'apprécier le charme du monde extérieur, des dizaines et dizaines d'objets ou de personnages. À tout moment, on pourra retourner dans des endroits déjà visités, les cadavres laissés là seront tombés en poussière, mais les objets, eux, seront toujours présents pour le plus grand bonheur des petits et des grands. Fallout semble promettre de grandes heures d'enquêtes et d'explorations passionnantes, des dialogues bien écrits. Et puis zut, je devrais pas vous dire ça, mais en fait je pense que j'aime ce jeu.




En dépensant quelques points d'action en plus, on a la possibilité de viser une partie précise du corps : ici, un wireframe de rat.

## Graphismes

Une mention très particulière pour les artistes qui ont bossé sur ce jeu : intro d'une grande créativité, personnages en 3D rivalisant avec les meilleures cinématiques de chez Cryo, qualité des décors, musiques d'ambiance pas chiantes pour deux sous et voix (parfois doublées par de grands acteurs tels que David Warner). Bref, on en prend plein la gueule, y compris en regardant les splash screens (superbes eux aussi, si on apprécie l'art réaliste néo-atomique). On s'y immerge avec bonheur, c'est d'ailleurs bien le but du jeu.

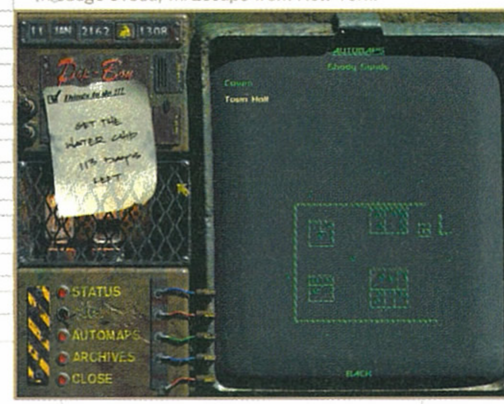
Bob Arctor




L'entrée d'une ville souterraine : Miniguns et Battle-dress seront au programme des fêtes.



Les bâtiments sont décorés dans un style mi-Judge Dredd, mi-Escape from New York.



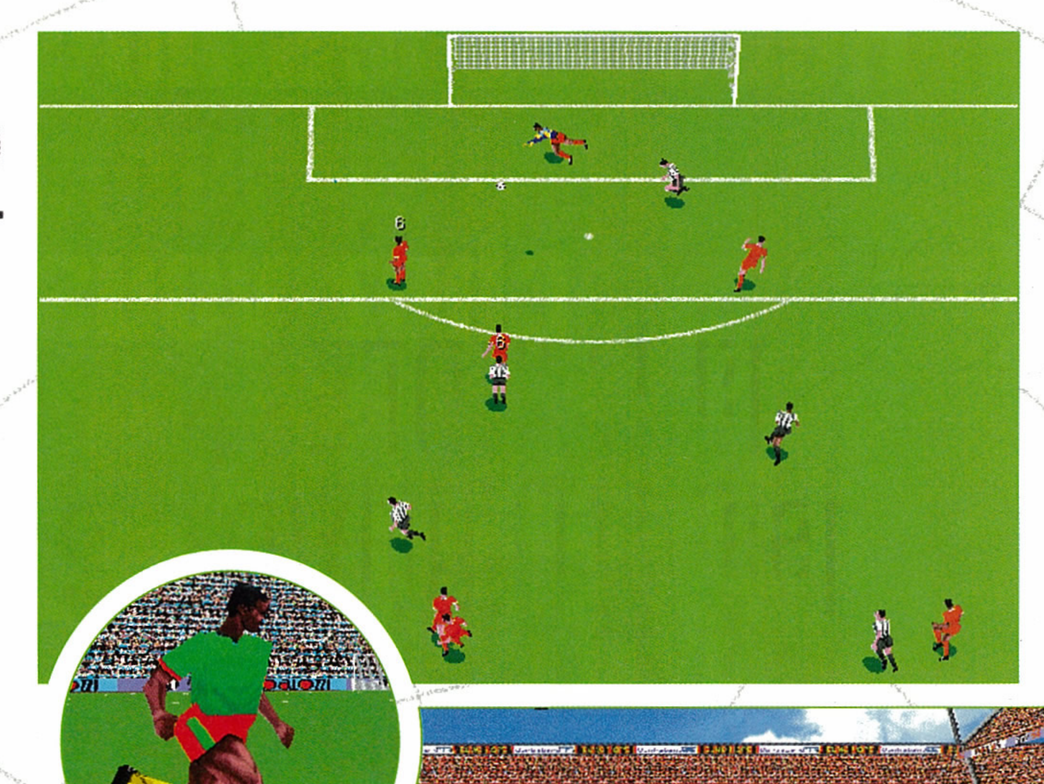

Votre ordinateur personnel vous donnera la possibilité de revoir des plans de lieux visités, ou de relire des communications importantes.



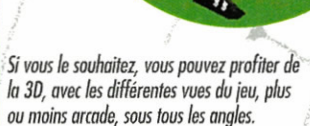

Les quelques scènes cinématiques des personnages sont d'une très grande qualité.

# Gros Plan

La route vers la Coupe du Monde n'aura jamais été si parsemée de boîtes de jeux. Sensible Software nous en prépare une nouvelle. Une bien belle, avec des paillettes pour la joie et l'impatience.







*Si vous le souhaitez, vous pouvez profiter de la 3D, avec les différentes vues du jeu, plus ou moins arcade, sous tous les angles.*

# Sensible Soccer

**GENRE** SIMULATION DE FOOTBALL
**ÉDITEUR** GT INTERACTIVE
**DÉVELOPPEUR** SENSIBLE SOFTWARE GB
**SORTIE PRÉVUE** MARS 98



## Le chant du stade

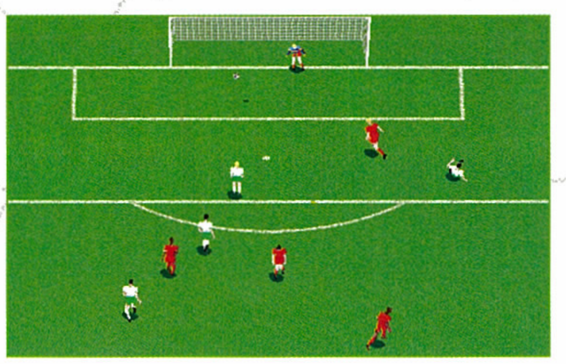
Particularité toute spécifique à Sensible Software, la bande de Sensible Soccer 2000 est très intéressante et réussie. Les musiques évoluent, d'un menu à l'autre, toutes de bonne qualité. Et, comme pour Cannon Fodder et le premier Sensible Soccer, l'équipe tarée anglaise, et Jon Hare en avant, ont composé une véritable chanson. Avec un clip, bien débile, bien grave, bien drôle.



Si l'on devait caricaturer les jeux Sensible Software, on parlerait sans doute de "petits bonshommes". Les petits sprites militaires de l'excellent Cannon Fodder, ou encore les Michel Platini miniatures de Sensible Soccer. Mais surtout, on n'oublierait pas de préciser la douce obsession de Jon Hare et de son équipe Sensible pour la jouabilité à tout prix, le gameplay comme disent nos voisins grand-bretons. En son temps, sur Amiga notamment, Sensible Soccer fut considéré comme l'une des meilleures simulations de football, l'autre jeu plébiscité était Kick Off 2. Sensible Soccer est de retour très prochainement, après s'être acoquiné d'un suffixe grandiloquent : 2000.

## ■ PLUS DE SPRITES

Cela risque bien de durer jusqu'au coup d'envoi de la Coupe du Monde 98 : à chaque mois sa simulation de football testée dans Joystick. Le mois dernier, nous avions droit à Fifa 98, ce mois-ci à Kick Off 98. Seul le Dieu-du-Foot sait ce que nous réserve le mois prochain. Hormis l'aspect esthétique, l'esbroufe de "ma 3D est plus rapide que la tienne, mes footeux ont plus de facettes", est-ce que ces jeux sont réellement différents ? Est-ce que l'une de ces équipes de développement s'est posé la question de savoir ce qu'elle apporterait de réellement nouveau ? Les gars de Sensible Software se sont, apparemment, effectivement posé des questions, et Sensible Soccer 2000 pourrait bien pousser le plaisir de la simulation encore un peu plus loin. Nous avons mis nos petits doigts sur une pré-version du jeu, à l'occasion d'une visite en Angleterre chez nos gars Sensible, et déjà



l'espace multimédia

# Maintenant, le vendredi c'est souris...

PLUG'IN : 20H - 22H

les INTERNAUTES prennent la PAROLE : 22H - 24H

et tous les jours, PLUG'IN EXPRESS : 20H

ARNAUD CHAUDRON

FRANCIS ZEGUT




VERSION ORIGINALE

le jeu s'annonce excitant. Si l'on plonge directement sur le terrain, on retrouve la très familière vue à la Sensible : un peu vue d'au-dessus, un peu en perspective, le terrain étant affiché verticalement. La vue est large, les joueurs relativement petits, ce qui permet un jeu tactique. Quand on y regarde d'un peu plus près, on s'aperçoit que nos gars en crampons ne sont plus des sprites mais bien des gars en 3D, avec facettes, textures et tout. Alors, les gars de Sensible Software ont-ils succombé à la mode et abandonné leurs bonnes intentions pour offrir du beau avant tout ? Pas vraiment, il suffit de jouer quelques minutes pour constater que l'esprit Sensible Soccer est toujours là. Les passes sont rapides, voire instantanées, ça répond bien et vite également, bref, la 3D n'a pas pointé le bout de son nez au détriment de l'intérêt du jeu. L'IA n'est par terminée mais déjà, les actions ressemblent à du football ; soulagement. Reste à régler les gardiens, corde très sensible des simulations de foot. Alors, où est donc l'originalité, la nouveauté dont je parlais un peu plus haut ? 3D, Motion Capture et compagnie, on connaît ! Il faut tourner la tête vers le banc de touche pour découvrir ce que Sensible Soccer 2000 propose de véritablement intéressant.



"On retrouve la très familière vue à la Sensible."

## MESSIEURS LES GUY ROUX, LEVEZ-VOUS !

Si l'on a vu de nombreuses simulations de management de foot, où l'on s'occupe plus de fric et de transferts que d'autre chose, on a rarement vu un jeu où l'on a un véritable contrôle sur la tactique et le coaching des joueurs. C'est ce que va nous proposer Sensible Soccer 2000, et apparemment de très belle manière. Quiconque a déjà vu un match de foot retransmis à la télévision a forcément remarqué les types en survêtements et K-ways qui gueulent sans cesse le long du terrain. Ils se lèvent, gueulent un truc au numéro 10, insultent le gardien, se rassoient, se lèvent encore pour s'arracher une touffe de cheveux, engueulent le numéro 7, trépignent, s'assoient, se relèvent, insultent tout le monde, se rassoient... ainsi de suite jusqu'à la fin du match. Vous allez également être l'un de ces gueulards dans Sensible Soccer 2000. Avant le match, tout d'abord, en préparant votre équipe, qui, et à quel poste. En indiquant qui tirera les coups francs, les "pénaux", les corners. Puis en précisant la tactique générale, plutôt offensive ou pas, en précisant la formation de jeu, 3-4-3, 4-2-4 et compagnie. Nombre de jeux de foot s'arrêtent là, Sensible Soccer 2000 va plus loin. Précisez qui marque qui, puis, pour chaque joueur, s'il doit plutôt faire des passes, des tackles ou non, s'il tente de garder la balle, s'il centre, s'échappe sur les côtés. Bref, le joueur a un véritable contrôle sur la tactique de jeu de son équipe, à un niveau global et individuel. Ces tactiques, vous mettrez des heures à les élaborer, les tester. Vous les sauverez bien sûr sur disquettes quand elles seront au point pour aller pulvériser votre voisin de palier dans une partie à un contre un. Ce mode coaching, que l'on prépare puis que l'on modifie pendant le jeu comme si l'on se trouvait sur le banc de touche en train de gueuler, est vraiment impressionnant. Il apporte beaucoup plus de profondeur, d'implication et de réalisme pour le joueur. Du bonheur en bloc pour les véritables fans de foot.

2000

Seb



## Motion Capture

A l'heure actuelle, il est difficile de porter un jugement définitif sur l'aspect graphique de Sensible Soccer 2000, toutes les animations n'étant pas encore intégrées, 25 sur les 250 prévues étant effectivement présentes dans le jeu. Celles-ci ont été réalisées grâce à la maintenant classique technique de la Motion Capture. Je dis ça en passant, pour l'info, pas pour impressionner les blasés que vous êtes.



*On déguise un footeux avec des capteurs, on le filme,*




*Il fait bouger des fils de fer*



*Puis un beau bonhomme tout en facettes et textures.*

# Offrez ou offrez-vous JOYSTICK,

## Un cadeau original pour 259 F seulement (11 n^os^)

## au lieu de ~~418 F~~, soit 159 F d'économie !




- Les tests des dernières nouveautés
- Les solutions des best-sellers
- Les dernières infos, bruits de couloirs...

**+ 1 CD-ROM PC**

**rempli de démos, de patches, de mises à jour, de niveaux supplémentaires, de sharewares...**

**+ de 38 % de réduction**

---

# Bulletin d'Abonnement

ST120

**à retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :**

JOYSTICK-TSA 90222-92887 NANTERRE CEDEX 9

Oui, je profite de votre offre 1 an (11 n^os de JOYSTICK)
**259 F** seulement au lieu de ~~418 F~~, pour :

1☐ m'abonner     2☐ abonner un(e) ami(e)

Voici mes coordonnées : *(à remplir si vous avez coché la case 1 ou/et 2)*
Nom : .................................... Prénom : ..........................
Adresse : ..........................................................................
..........................................................................................
Code postal : └┴┴┴┴┘ Ville : ..........................................
Date de naissance : └┴┘ └┴┘ 19└┴┘
Ordinateur : ........................ Pseudo* : ..............................

*(* à créer sur le 3615 Joystick avant de renvoyer votre coupon pour profiter du 3614 Joystick)*

Voici les coordonnées de mon ami(e) : *(à remplir si vous avez coché la case 2)*
Nom : .................................... Prénom : ..........................
Adresse : ..........................................................................
..........................................................................................
Code postal : └┴┴┴┴┘ Ville : ..........................................

Je joins mon règlement à l'ordre de Joystick, par :
☐ Chèque
☐ Carte bancaire n° └┴┴┴┘└┴┴┴┘└┴┴┴┘
Date d'expiration └┴┘ └┴┘

Signature obligatoire

*Abonnements Belgique : JOYSTICK, rue Charles Parenté, 11 .1070 Bruxelles. 1 an (11 N^os) : 1 570 FB. N° bancaire : 210.0981122-19.*
*Tarifs étranger : sur demande au 01 44 89 41 15.*

# Gros Plan

Pour son premier titre développé en interne, Red Orb Entertainment n'a peur de rien. Warbreeds vient grossir la grande famille des jeux de stratégie temps réel avec un net penchant pour la S-F et les manipulations génétiques. Comme c'est prévu pour février, on ne va pas se priver pour y jeter un coup d'œil.

Iansolo

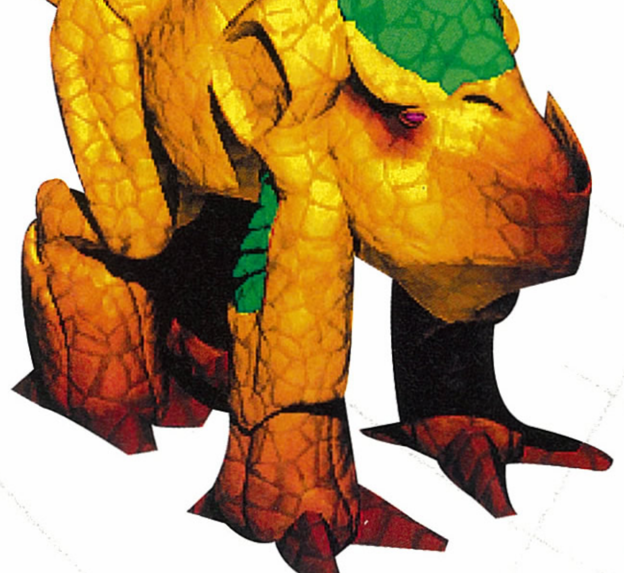


# Warbreeds

**STRATÉGIE** TEMPS RÉEL
**ÉDITEUR** BRODERBUND
**DÉVELOPPEUR** RED ORB ENTERTAINMENT
**SORTIE PRÉVUE** FÉVRIER 1998

## Les guerriers de l'ADN





Tout commence à une date indéterminée dans le système d'Aeolia. La planète Aeolia est très étrange et les géologues galactiques pensent qu'elle a été arrachée à son système d'origine par un cataclysme, il y a de cela fort longtemps. Peu à peu, avec l'apparition d'une atmosphère, la topologie d'Aeolia se métamorphose. Des glaciers se constituent, de hauts plateaux se forment et la vie commence à apparaître. Après des lustres d'évolution, de drôles de bestioles gambadent à la surface de la planète, un véritable fantasme pour un exo-biologiste : des lézards, des insectoïdes et d'autres créatures bleuâtres. Mais de toutes ces formes de vie, une espèce bipède se distingue par sa grande intelligence. Les Yeddas ont développé une religion intensément rituelle et formelle qui façonne chaque aspect de leur civilisation. Le système des castes est très rigide et chaque jeune Yedda doit passer des épreuves initiatiques avant de devenir membre de sa caste (combattant, travailleur, commerçant, enseignant, noble, grand prêtre...). En se développant, la science yedda explore la planète et déterre des vestiges de son histoire passée. Ces objets séculaires leur apportent le contrôle de la structure vivante. Une nouvelle religion génétique est née.



## PROSTERNEZ-VOUS DEVANT LA DOUBLE HÉLICE

Pas mal. Oui, le scénario et le background de Warbreeds s'annoncent particulièrement réjouissants, dans un domaine qui flirte souvent avec le pire. Ici, tout est basé sur des pods – rien à voir avec les tutures –, une sorte de plante qui a la propriété de convertir toute forme de source lumineuse en énergie électrique. Disposant d'une telle puissance, les Yeddas se lancent dans l'expérimentation génétique. Ils en profitent au passage pour réduire en esclavage les autres habitants de la planète et les façonner selon leurs besoins (fermiers, messagers, serviteurs ou même animaux de compagnie pour les enfants). Il y a trois clans : le clan Tanus, sorte d'hommes-lézards, le clan Sen-Soth, des insectes, et le clan Kelika, des créatures de neige. En voulant créer une race de guerriers, les Maghas, les Yeddas accélèrent le processus de leur propre destruction telle qu'elle était prophétisée par les vieux shamans. Une guerre civile éclate, les Yeddas sont presque tous massacrés et les laboratoires génétiques détruits. Warbreeds vous confie la souris à ce moment précis. Vous pourrez prendre le contrôle de l'une des quatre races pour devenir le kador de la planète à coups de manipulations génétiques.

## UN VRAI JEU DE LEGO

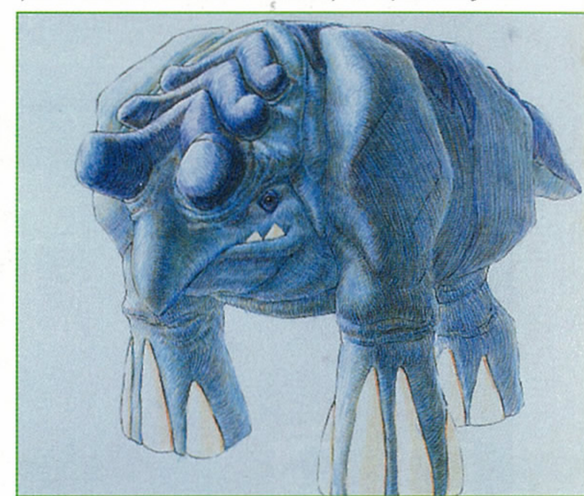
Dans Warbreeds, le joueur pourra récupérer l'ADN des vaincus pour l'analyser dans ses labos avant d'en lancer la production. Ainsi, les différentes unités du jeu seront assemblées morceau par morceau comme dans un véritable mécano-Frankestein. Allez, une tête de Tanu montée sur un torse de Kelika avec des yeux qui voient loin et un bras lance-missiles pour faire le poids. Chaque membre est appelé un gizmo, et Red Orb annonce 32 000 combinaisons possibles. Bon, on attend de voir, mais le concept est très intéressant, surtout que vous démarrez avec des créatures déjà opérationnelles. Il devrait y avoir 21 armes variées : scie circulaire, gaz, armes soniques, marteaux... Comme dans tous les programmes similaires, il faudra construire et faire tourner moult édifices. La ressource principale, le pod, est collectée dans une raffinerie et stockée dans des tours-relais. Et aussi quelques trucs plus exotiques : une tour-psi permettant de prendre le contrôle mental des créatures, des labos génétiques (évidemment), des tourelles de défense, des radars... Il y aura des unités pour guérir les troupes amochées, des mines, un dispositif warp pour se téléporter à l'autre bout de la carte, etc. Et puis surtout, les unités de vétérans gagneront de l'expérience. Autre caractéristique amusante : la fluctuation des saisons aura une grosse influence sur la géographie et modifiera la gestion des ressources.

## BRODER = RED ORB

C'est drôlement courageux de la part de Broderbund de se lancer dans la grande foire d'empoigne du jeu de stratégie temps réel. Histoire de ne pas faire pâle figure, le soft comportera toutes les options indispensables de nos jours : un mode monojoueur, un mode skirmish et un mode réseau à 8 en local ou sur Internet. A noter aussi que l'on pourra jouer en coopératif et constituer des alliances avec les plus fourbes de nos potes. Enfin, Warbreeds disposera d'un éditeur pour créer ses propres cartes. Ça va pas être facile, après Total Annihilation et la sortie imminente de Starcraft, mais il faut bien reconnaître que le concept des assemblages génétiques ne manque pas de saveur.

*A droite, petit échantillon de tous les bras-armes que vous pourrez assembler sur vos unités combattantes par manipulation de gènes..*





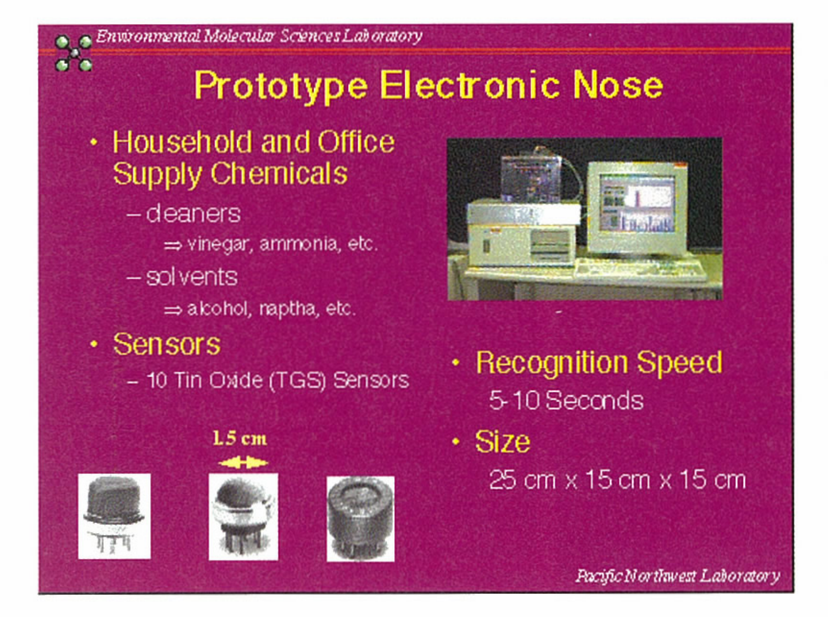
*On disposera de nombreuses résolutions graphiques (jusqu'au 1280) et d'un zoom.*



# Les ren élect

My godness ! **Le numérique s'insinue dans les plus intimes recoins de notre personnalité. Qui aurait cru que nos charmantes odeurs corporelles pourraient, demain, jouer le rôle de mouchard ? Et ce, quand bien même nous aurions pris soin de nous asperger de Calvin Klein Klein ou de Gucci !**

**Daniel Ichbiah**




En vérité, je vous le dis, nous sommes traqués. Nous étions déjà entourés de cafteurs électroniques en tout genre : carte à puce, ticket de paiement sur les autoroutes, téléphone, fax, badges dans les entreprises, vidéosurveillance... Plus récemment, l'ADN est venu gonfler la panoplie des enquêteurs de tous poils. Eh bien, désolé, nous n'avons encore rien vu. Nous pourrons bientôt être pistés par cet élément ô combien intime de notre personnalité : nos odeurs ! Ces délicates effluves que dégagent nos aisselles nous identifient aussi sûrement que nos empreintes digitales, et à la différence de celles-ci, elles pourraient être détectées de façon automatique...

Comme bien souvent, tout est parti des meilleurs sentiments. L'ambition initiale : aider des industries, comme l'agro-alimentaire, à repérer de manière automatique l'émergence d'odeurs suspectes signalant des conserves avariées, etc. La mise au point des premiers capteurs chimiques remonte aux années 70. Ils servaient notamment à alerter le dépassement d'un seuil d'émission de gaz. Il leur manquait toutefois la capacité d'établir un tri parmi les senteurs.

## Les aventures de Pinocchio

La recherche a pris un nouvel essor, il y a plus de dix ans, avec l'association de capteurs d'arômes à des programmes d'intelligence artificielle. L'objectif fixé par cette discipline : différencier, identifier chaque odeur de façon spécifique. En France, l'École nationale supérieure de chimie de Toulouse s'y est intéressée dès 1987. Sans faire de bruit, la recherche a progressé de façon étonnante. Aujourd'hui, de nombreux nez électroniques sont en vente dans le commerce. Et aussi incroyable que cela puisse paraître, il s'agit d'un secteur en plein essor, avec ses colloques annuels et quelques clients prestigieux. Pour vérifier de façon automatique que ses réserves de boissons n'ont pas été éventées, Coca-Cola a donc passé commande de l'AromaScan, un analyseur d'odeur, également prisé par la Food & Drug Administration (organisme américain chargé de veiller à la qualité des aliments). L'e-NOSE 4000 de Neotronics se targue de détecter et de reconnaître des arômes spécifiques. Sharp Corporation travaille sur un nez électronique qui sera placé dans un four à micro-ondes et effectuera une supervision automatique de la cuisson en fonction du fumet dégagé par le sauté de crocodile au vin blanc. Les applications ne se limitent pas à l'alimentaire. Nathan Lewis, de Caltech, travaille sur un renifleur électronique qui pourrait aider à repérer des explosifs. Appelé Pinocchio, ce modèle sera capable d'auto-apprentissage. "La plupart des modèles sont conçus pour repérer des éléments chimiques précis, explique Lewis. Pinocchio se comportera comme un chien : s'il rencontre quelque chose qu'il n'a jamais senti auparavant, il le mémorisera comme une nouvelle odeur." Cette capacité intéresse la Nasa car, dans la mesure où l'on apprendra à Pinocchio quelles sont les "odeurs attendues" à l'intérieur d'une navette spatiale, il pourra émettre une alerte dès lors qu'il percevra une senteur imprévue. La taille de cet appareil sera minuscule : il occupera une surface d'un centimètre carré une fois mis au point (vers 1999). Dans un tel

# ifleurs
# roniques



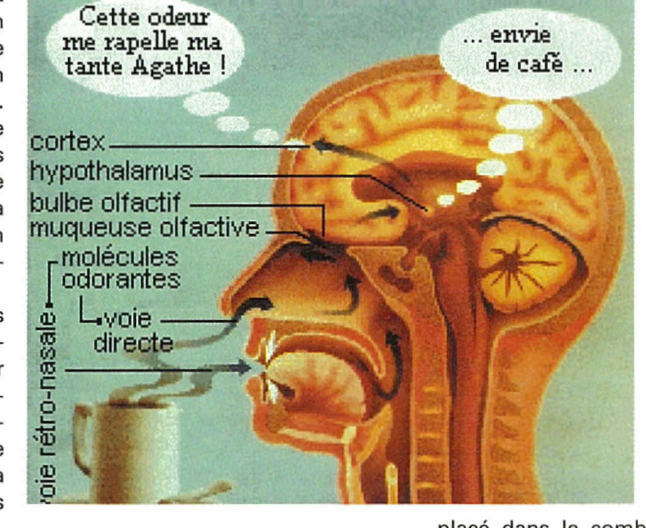


Les nez électroniques ne sont pas vraiment compacts.

volume seront logés 10 000 capteurs d'odeur associés à une puce informatique. Des recherches plus avancées encore sont en cours à l'université de Durham en Angleterre où l'on ambitionne d'identifier les senteurs de façon extrêmement fine en remontant jusqu'au niveau de la molécule.

## Il est frais mon humain !

Dans le fin fond de l'Écosse, au Craig Dunan Hospital de la ville d'Inverness, nous avons retrouvé le père des nez électroniques. George Dodd explique que notre nez (celui des humains, celui qu'arborent Tony Blair - le bien nommé - et ses semblables) est un fabuleux appareil doté d'environ 10 000 capteurs qui permettent l'analyse de tous types de parfums, depuis le 5 de Channel jusqu'à la bouse de vache. Pour créer l'équivalent d'un nez électronique, il faut placer des séries de capteurs capables "d'absorber de façon sélective les composés chimiques odorants". Chaque capteur, s'il est sensibilisé, relaye un signal électronique. La somme des signaux forme alors une sorte de carte unique qui fait qu'une carotte n'aura pas la même odeur qu'un concombre ou qu'un navet, y compris selon l'état de sa conservation.




Jusqu'ici, tout va bien. Vous et moi n'avons rien à redire au fait que l'on place des détecteurs dans les rayons des supérettes pour vérifier la fraîcheur des laitues et du gingembre. Seulement voilà, plusieurs chercheurs se sont dit qu'il serait dommage de s'arrêter sur une telle lancée. Et de poser la question : pourrait-on identifier les humains par leurs effluves ?

C'est une femme pour le moins atypique, Barbara Sommerville, de l'université de Cambridge, qui s'est lancée dans une telle étude. Et ce qu'elle a trouvé est pour le moins étonnant. Chacun d'entre nous dégagerait une odeur fondamentale totalement unique ! Comme le rappelle Barbara, toujours prompte à s'esclaffer, la chose n'a rien de nouveau : les chiens de chasse sont utilisés depuis belle lurette lors des enquêtes pour la bonne raison qu'ils sont capables d'identifier cette "carte d'identité odorante" ! Barbara ne tarit pas d'éloges sur les fabuleux toutous qui peuvent retrouver une personne ayant simplement marché dans un champ de bruyères vingt-quatre heures auparavant. Miss Sommerville s'est mis en tête de reproduire un tel exploit de manière informatique.

"Comment opèrent ces chiens ? Il se trouve que l'air qu'ils respirent atteint une surface de récepteurs à l'arrière de leur nez qui est beaucoup plus large que celle des humains. Dépliée, cette zone, chez les chiens, serait aussi grande qu'un mouchoir alors que la nôtre aurait la taille d'un timbre poste. Chaque odeur étant composée de plusieurs centaines d'éléments chimiques, leur détection revient à combler les pièces d'un gigantesque puzzle. Le tout produit une sorte d'image odorante." Le point essentiel étant que, pour un corps donné, selon la température ambiante et divers autres facteurs, certains éléments chimiques vont changer alors que d'autres vont demeurer absolument stables.

## L'odeur du dollar

A partir d'un telle base, l'université de Leeds, à laquelle collabore Barbara Sommerville, a lancé un projet qui permettrait d'identifier les humains en fonction de leurs odeurs immuables. Et selon Barbara, il s'agirait pour chacun d'entre nous de quelques centaines d'éléments chimiques tout au plus.

Que pense George Dodd de tels développements ? Il les voit d'un bon œil et semble envisager avec sérénité l'époque où il sera possible de stocker sur ordinateur l'identité odorante des humains. Les applications seront innombrables. "Si quelqu'un entre dans une entreprise sans autorisation, il pourra être repéré et même identifié", explique le chercheur. Dodd, pour sa part, travaille sur des applications de nature médicale qui permettraient de diagnostiquer des symptômes de maladie en fonction de l'odeur, y compris à distance. Un renifleur placé dans le combiné téléphonique informerait le médecin de famille de l'état de santé de son patient ! Évidemment, vous et moi pensons aux débouchés pour les jeux. Dans une Quake Party, nous pourrions percevoir qu'un joueur de Nouvelle-Zélande, en dépit de la bravoure de ses propos, a la pétoche de nous voir débouler avec un plasma gun.

Il demeure que tout cela n'est pas globalement réjouissant. Heureusement, il reste un espoir. Barbara nous a avoué qu'elle manquait cruellement de fonds pour ses travaux. Lors de mon premier contact en vue d'une interview, elle a eu cette phrase éplorée : "Est-ce que je serais payée pour cela ?" Un signe, si besoin était, de la pauvreté des budgets alloués à ses folles recherches. Entre nous, s'il fallait organiser une collecte dès maintenant, ce serait plutôt pour financer aussi rapidement que possible le développement de brouilleurs d'odeurs ! Chiche ?

**Grâce à la magie du CD-Rom, les trains (pas comme les autres) deviennent interactifs, les enfants s'amusent et se font des potes comme Margot Gâteau, et le néophyte apprend tout de Camille Pissaro et des Impressionnistes. Place au spectacle !**

# loisirs

## Des trains pas comme les autres

### Pérou, Bolivie, Équateur - Au pays des Incas

Adapté de la célèbre série de reportages du même nom diffusés sur France 2, ce CD-Rom vous mènera sur les traces des grandes civilisations antiques du continent sud-américain. Une quantité astronomique d'images fortes et colorées attendent l'aventurier féru d'histoire et de géographie, et prêt - une fois n'est pas coutume - à voyager depuis son fauteuil. Mis en boîte par deux passionnés, journalistes dans l'âme dénommés François Gall et Bernard d'Abrigeon, les documentaires originaux ont été habilement découpés et transformés en chapitres pour permettre au curieux de cliquer sur ce qui l'intéresse. Aux commentaires intéressants - et intelligents - associés aux extraordinaires paysages des côtes péruviennes ne manquent que les odeurs pour que l'on s'y croit vraiment. Au fait, le saviez-vous, entre les montagnes de la Cordillère des Andes zigzague la voie de chemin de fer la plus élevée du monde (4 818 mètres, plus haut que le Mont Blanc). Bref, dépaysant à souhait. À quand la suite de la saga ?

Découverte des Andes

*Un CD-Rom très bien fichu, adapté d'une série de documentaires à succès diffusés sur France 2.*

*Nul ne sait vraiment pourquoi les Nascas ont tracé ces traces gigantesques sur le sol. Fascinant.*

PC CD et Mac CD
Éditeur : Syrinx




*Un aller (sans retour ?) inoubliable au pays du soleil. Comme Tintin.*

*Jouez les reporters sans frontière, prenez les photos qui vous branchent et notez ce qui vous semble intéressant dans un carnet de voyage.*








Le CD-Rom s'inscrit en complément interactif du livre qui l'accompagne.

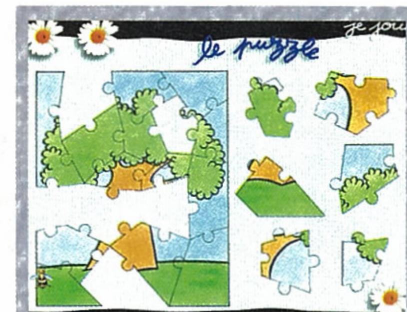
L'arbre secoue ses fruits piquants. Il n'a pas l'air heureux, mais Margot veille.

# Le goûter de Margot

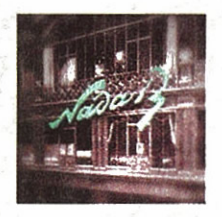





Les cartables des enfants ne sont pas faits que pour porter des livres de classe ! Hatier, l'éditeur de ce produit pour les petits, s'est permis de transformer l'outil de labeur (responsable de nombreuses scolioses chaque année) en outil de loisir interactif qui comprend un CD et le bouquin qui va avec. Chacun peut, dès lors, suivre au choix sur l'écran de l'ordi ou sur les pages joliment illustrées du livre les aventures de la gentille Margot Gâteau. Instructif, drôle, à vocation limite écologique, ce produit Hatier est un régal. L'interface soignée et instinctive et les dialogues d'une limpidité rare pour ce type de soft en font l'un des musts du genre. Merci Margot Gâteau (ça m'a donné faim, tout ça !).




# Les chefs-d'œuvre de l'Impressionnisme



Alors que nous ne sommes plus au premier CD dédié aux Impressionnistes, ECC, éditeur peu connu, s'essaye au genre et, contre toute attente, accouche d'un produit sans faille. Si bien que, pour environ 69 francs (ce titre est vendu en kiosque), l'amateur de peintures léchées et expressives se retrouve avec entre les mains un soft aussi agréable à regarder qu'à écouter, tant les musiques et les commentaires sont reposants pour ne pas dire envoûtants. D'une simplicité exemplaire dans l'utilisation, Les Chefs-d'œuvre... devrait ravir ceux qui souhaitent faire un saut au siècle dernier et comprendre une époque où les critiques se laissaient aller aux sarcasmes et à l'ironie avec un savoir-faire évident. Pissaro, Cézanne, Degas, Manet, Gauguin, Monet, Renoir, Seurat, Sisley et Van Gogh n'auront plus aucun secret pour vous. Ce jeu qui fait appel à la mémoire, utilisé à bon escient, vous invitera à conserver précieusement à l'esprit, et pour longtemps, les toiles des plus grands maîtres. En attendant de faire un tour du côté du Grand Palais, à Paris, pour une exposition monumentale...

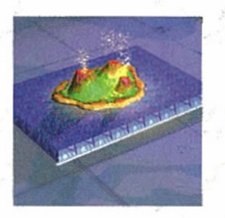



Une dizaine de peintres, les Impressionnistes, attendent que les curieux daignent cliquer à l'aide de leur souris pour se dévoiler et dispenser leurs méthodes de travail.




# Les Exploratoons

## Destination Zeni



Les Exploratoons sont de drôles de personnages, hyper-curieux de nature, prêts à affronter mille dangers pour aller au bout de leur rêve. Fort heureusement, ils ne sont pas seuls dans leur quête, car vous jouez leur partenaire tout au long de la huitaine d'aventures proposées. Pour un éducatif, ce CD-Rom s'avère particulièrement varié et soumet au tout-venant des jeux, puzzles et énigmes, qui font appel autant à la logique qu'à la mémoire. Ne vous y fiez pas : bien que certaines questions fassent penser aux "vannes Carambar", les réponses qu'elles amènent demandent souvent réflexion. Graphiquement adapté à une cible jeune, ce titre a le mérite d'être simple d'utilisation et, avouons-le, franchement fun à jouer, même quand on a 20 ans.

# petites annonces

## VENTES PC

Dép. 13. Vends volant + pédalier MadCatz PC, prix à débattre. Contacter Baptiste. Tél. : 04 91 73 27 04.

Dép. 13. Vends 16 Mo EDO 400 F et carte graphique Diamond Stealth 64 DRAM 300 F (à débattre). Tél. à Julien : 04 90 42 11 40.

Dép. 26. Vds proc. Pentium 75 MHz 200 F + carte Matrox Mystique avec jeux 800 F. Tél. : 04 75 84 57 17.

Dép. 26. Vds graveur Philips CDD 2600 2X/6X avec logiciel Gear95, carte SCSI + nappe et 2 CD vierges pour 2 500 F (encore sous garantie). Tél. : 06 12 18 18 36. Demander Cubi.

Dép. 27. Vds PC à partir de 2 600 F. Recherche écran et matos divers (CPU, DD, etc.) uniquement dép. 27 et 76. Contacter Manu : 06 60 52 83 94 ou le W-E au 02 32 42 83 94.

Dép. 35. Vds Am5X86 (~P90), 32 Mo, CD 12X, DD 1,2 Go, VRAM 2 Mo (S3 Trio V+), SB16 + wavetable, moniteur 14", nbreux CD. Prix à débattre URGENT ! Contacter Alex, krace@usa.net ou Tél. : 02 99 38 15 17.

Dép. 35. Vds P200 MMX, CM vx 512Ko + P150+ : 600 F, Mystique + jeux : 400 F, 2x8 Mo EDO : 300 F. Tél. : 02 99 63 75 79.

Dép. 38. Vds matériel neuf emballage d'origine Maxi Gamer 3Dfx + Pod : 700 F, DD 3,1 Go Western Didital E-IDE : 1 100 F. Tél. après 19 h : 04 74 54 47 69.

Dép. 43. Vends P100 + CDR 6X + C. vidéo + DD 1,2 Go + jeux et logiciels. Prix : 5 500 F. Tél. ap.18 h : 04 71 61 41 17.

Dép. 44. Vends Thrusmaster F-16 FLCS + TQS + carte Joy 1 200 F le tout. Tél. : 02 40 34 40 92.

Dép. 49. Vends P90 16 Mo CD 4X SBPro3 + imprimante couleur HP540 + scanner... Le tout 4 000F. Tél. à Nicolas ts les jours (sf ven) à partir 18 h : 02 41 34 73 13. Recherche carte 3Dfx pour moins de 600 F.

Dép. 49. Vends Pentium Intel. 166 Multimédia 24 Mo RAM DD 1,2 Go CD 4X écran 14" carte son 16 bits + enceintes imprimante Lexmark couleur vidéo Diamond 2 Mo Win95 + office + jeux + logiciels : 6 000F. Tél. Damien : 02 41 24 95 94.

Dép. 57. Vends pour PC : scanner à main Primax color mobile 400 F, joystick Flightstick Pro 200 F. Fabrice au 03 87 64 27 22 ap. 20 h. E-mail : fabrice.kuijer@wanadoo.fr.

Dép. 57. Vends processeur Ciryx 200 F et carte mère Apollo 256 Ko. Tél. : 03 87 37 17 00 ap. 19 h.

Dép. 59. Vends Gravis Ultrasound Max : 450 F, kit midi Gravis : 150 F. Tél. à Stéphane au 03 20 77 40 69.

Dép. 60. Maxi Gamer 3Dfx 850 F P150 + 16 Mo EDO HDD 540 Mo 3DVirge 2 Mo ext 4 Mo Mitsumi 4X son compatible SBB16 HP 2 900 F même config P75 2 600 F 486DX250 250 Mo 4 Mo CD 2X SBPro HP unité seule 2 000 F. Tél. : 03 44 60 63 21.

Dép. 62. Vends Cyrix 166 + ventilateur 400 F 2X8 Mo EDO 350 F. Dép. 62 uniquement. Tél. Daniel : 03 21 09 40 19.

Dép. 64. Vds P100 Packard Bell, 24 Mo, HD 1,1 Go, CD 4X, carte son SBPro, carte vidéo S-VGA, moniteur PB 14" S-VGA, HP 50W, Win95, nbx logiciels et nbx jeux, garantie 3 ans. Acheté 13 000 F, cédé 7 450 F. Tél. : 05 59 33 77 86.

Dép. 67. Vends CM Pentium 133 + CPU 133 + 32 Mo RAM + mini tour + DD 540 Mo l'ensemble : 1 450 F. Vds carte graphique Matrox Millenium 400 F. Tél. : 03 88 97 08 60 ap. 18 h. Demander Arnaud.

Dép. 67. Vds Pentium 90, 32 Mo RAM, écran Philips 17", DD 2,2 Go-Matrox Mystique, carte son SB16 CD 4X, nbrx logiciels (pack office + nbrx jeux). Contacter Alexandre : 03 88 74 17 40 ap. 18 h 30.

Dép. 75. Vds CM 486 VLB Green + DX2-66 + carte ctrl + nappes + ventilo + carte vidéo Cirrus Logic VLB + 6 Mo RAM 32 bits 900 F 32 Mo EDO 680 F. Tél. : 06 60 97 45 79.

Dép. 75. Vends carte graphique S3 Trio64 + 2 Mo + carte son comp SB16 + moyenne tour à prix imbattable + vends DD 2,1 Go 5"1/4 récent 800 F. Tél. Frédéric : 01 43 07 32 62.

Dép. 76. Vds CPU 133/166, MMX 166/200, HD 1,6 Go / 2,6 Go IDE, 4,2 / 540 SCSI, RAM 1 Mo/8 Mo/16 Mo/32 Mo, 486 complets, autres. Ach. vidéo moniteurs, CD-Rom, boîtiers, cartes son. Tél. : 02 35 74 19 29 (entre 19 h et 20 h).

Dép. 77. Vds imprimante Epson Stylus Color 25 sous garantie avec cartouches NB et couleurs et manuels : 800 F. Christian : 01 60 65 53 58.

Dép. 77. Vds Pentium 200 MHz, 16 Mo EDO, CD 10X, SB, HP 80W, DD 2,5 Go, S3 Virge 4 Mo EDO RAM, écran 15" : 5 990 F. Vds SX 33, 4 Mo, DD 40 Mo, écran 14" : 990 F. Tél. : 01 64 05 21 55.

Dép. 77. Vd PC 150+, 32 Mo, DD 1 Go, Diamond Stealth 3D 2000, Sound Blaster 16PNP, CD 4X, écran Sony 15", Win95, Office97 : 4 500 F. Olivier 01 64 30 07 07.

Dép. 77. Vds carte mère Asus P/I-PSST2P4 + Cyrix 166+, + ventilateur : 1 500 F (acheté il y a 6 mois), vds 32 Mo EDO 600 F. Cédric au 01 64 38 06 64 ou ceyraud@freenet.fr. (vente sur toute la France).

Dép. 78. Vends Cyrix 200 : 500 F le processeur. Tél. à Florian au 01 30 51 04 42. Laisser message sur rép. si pas là.

Dép. 78. Vds PC IBM Aptiva 133 MHz 16 Mo 1,6 Go CD 4X avec Win95 + HP. Prix 6 500 F. Tél. : 01 39 69 16 76.

Dép. 78. Vds PC P200, 32 Mo EDO, DD 2,1 Go, carte S3 Trio 64V+, CD 10X Hitachi, carte son SB32 PnP, moniteur 15" PnP, Win95 CD, pack MS Office 97 CD, HP Trust 300W... 9 500 F à débattre. Tél. à Mr Souart Daniel : 01 34 74 19 52.

Dép. 84. Vds Sound Blaster 32 300 F, CD 8X Goldstar IDE 350 F, Pro Audio Wavetable Paw 200 F, Médiavision (16 bits) 200 F. Port gratuit. Tél. Sylvain ap. 18 h : 04 90 26 02 38.

Dép. 84. Vends CH-Products Combatstick F16 + Pro Throttle. 1 000 F le tout. Tél. Gilles au 04 90 79 02 61.

Dép. 88. Vds PC 486 DX2 66 MHz, 8 Mo de RAM, DD 350 Mo, CD 2X, carte son SB16, HP, écran 14" S-VGA, Win3.1 + DOS 6.2, nbx jeux. Prix 3 000 F. Contacter Eric : 03 29 25 09 03.

Dép. 91. Vends lecteur CD 6X Creative + boîte et équipements d'origine. Tél. à Arnaud : 01 69 84 84 01.

Dép. 91. Vds lecteur CD 8X Panasonic : 400 F et 2x8 Mo de RAM EDO (400 F) les 2 (prix à déb.). Tél. William : 01 69 24 09 78.

Dép. 91. Vds P133 Packard Bell, 32 Mo, DD 3,2 Go carte son SB 32Awe Maxi Gamer 3Dfx carte TV Vidéo CD 10X moniteur 15" HP 50W nbrx logiciels prix 8 000 F. Tél. 01 64 98 51 19.

Dép. 91. Vds MGA Millenium + drivers : 850 F. Vds AWE 32 PnP + logiciels + câbles : 650 F. Contacter Jean-Yves : 01 69 31 02 42.

Dép. 91. Vds lecteur CD 6X Creative Labs (mpc2). Prix 150 F. Tél. Gaël : 01 60 11 19 97, à partir 18 h. Adresse : 5 rue du Dauphiné, 91300 Massy.

Dép. 91. Carte mère Asustek P55T2P4 512 cache + CPU 166 Intel. + 16 Mo EDO + Mystic 4 Mo + boîtes + drivers sous garantie 2 500 F. Christophe : 01 69 38 93 19 (rép.).

Dép. 91. Vds P166+, 16 Mo EDO, DD 1 Go SCSI, Matrox Mystique, CD Sony 8X, CM Asus P55T2P4 512Ko, carte SCSI2 Adaptec, moyen tour. Prix : 2 900 F. Streamer Conner 800 Mo + cartouche : 700 F. Tél. à Christophe : 01 64 46 13 61.

Dép. 91. Vds matériel info sous garantie à petit prix. Contacter Cyrille : 01 69 80 72 44. Laisser message sur rép.

Dép. 92. Vends Streamer Conner 400 Mo (800 Mo compressés) + 1 cartouche : 500 F. Achète Pentium 200 : 500 F, scanner A4 : 400 F, disque dur 1 Go : 400 F. Tous prix à débattre. Tél. à Alexandre : 01 46 83 68 15 ou 01 39 57 09 90 le W-E.

Dép. 93. Vds PC 166+, carte mère Asus 512 Ko cache, 32 Mo RAM, DD 2,5 Go, Matrox Mystique 4 Mo, SB AWE 32PnP, CD 12X, carte 3Dfx Monster 3D, écran Sony 15" 0,25 pitch, boîtier grand tour : prix : 8 500 F. Tél. : 01 39 64 85 14.

Dép. 93. Vds CPU Intel. P166 700 F et carte mère Pentium (75 à 200) 400 le tout 1 000 F. Tél. : 01 48 40 38 23.

Dép. 94. Vds CPU 166+ avec CM vx 512 Ko cache SIMM 32 Mo : 850 F 16 Mo : 500 F (CPU + CM : 1200 F) Millennium 2 Mo : 750 F HDD : 820 Mo : 750 F Syquest 230 Mo : 1 250 F (port compris). Contacter Paul : 01 46 68 39 63 ou saeba@aol.com.

Dép. 94. Vends barettes SIMM 1 Mo 8 bits 50 F l'unité (pour 386 ou Atari ST). Cherche possesseurs Iomega Zip 100 pour contacts. J-F Teigny, 241 av. des Grands Godets, 94500 Champigny-sur-Marne.

Dép. 94. Vds 2 disques durs Quantum Fireball 3,2 Go IDE (3,5"). Prix : 1 DD : 1 200 F, 2 DD : 2 200 F. Tél. à Guillaume : 01 48 86 98 32.

Dép. 94. CPU 486 DX4 75 MHz : 200 F, carte mère + carte graphique intégrée : 500 F, 2 barrettes 2 x 4 Mo : 200 F les 2, ou le tout 800 F. Tél. à Pierre : 01 47 26 24 95.

Dép. 95. Vds Packard Bell 486 DX2 66 CD 2X SB 16 écran 14" S-VGA 8 Mo RAM DD 500 Mo Works + Money + Radio + jeux 2 500 F. Tél. : 01 34 19 64 16.

## ACHATS PC

Dép. 13. Achète une barrette 32 Mo SDRAM (vds 8 Mo SDRAM). Poss. échange contre 8 5X supnin. Achète DD 3-4 Go UDMA si poss. Et Matrox Rainbow Runner Studio. Faire offre. Demander Jean-Laurent : 04 91 50 72 42.

Dép. 29. Cherche CPU 166 MHz Intel. bon prix. Téléphoner : 02 98 02 28 13.

Dép. 32. Cherche Pentium 75-90-100 ou autre + lecteur CDR 2X 8 Mo RAM, petit prix, faire proposition au 05 62 07 93 70, le soir ap. 18 h. Merci d'avance.

Dép. 70. Achète Tuner TV pour CPC6128. Vends carte mère Intel. vx 256 Ko + 24 Mo + carte vidéo Cirrus Logic 5436 + carte son Opti 930 + tour moyenne + CPU 120 : 1 100 F. Desbranches Daniel, 21 av. Pasteur, 70170 Port-sur-Saône.

Dép. 92. Recherche processeur Pentium 200 MHz Intel.. Appeler Eric au 01 46 38 07 12, à partir de 18 h en semaine, et toute heure le W-E.

Dép. 93. Recherche graveur CD IDE. Appeler Eric : 01 43 00 06 38.

## CONTACTS PC

Dép. 25. Cherche personnes habitant près Maiche ou Morteau dans le Haut-Doubs (Suisses bien venus) désirant jouer en réseau local à Quake ou autres. Contacter Pascal le W-E. Tél./Fax : 03 81 43 81 63 ou besancoh@hotmail.com

Dép. 31. Fan d'images recherche tous les genres. Fan aussi des config.sys et autoexec.bat, recherche des boots pour des vieux. Demander Mr Maume Christophe, 28 rue J. Chaptal, 31400 Toulouse ou Tél. : 05 61 20 73 10 ap. 19 h.

Dép. 44. Recherche contacts PC (sur Nantes uniquement). Demander Guillaume : 02 40 84 09 45, ou Kobby : 06 69 20 54 04.

Dép. 75. Collectionneur pas riche ch. Donns ou faible prix tous Amiga ou CPC 664 et 6128 + docs, logiciels et jeux sur ces machines. Peut fouiller caves et greniers. Bernard : 01 48 18 82 33, ou Fax : 01 48 18 82 11 (heures bureau).

Dép. 93. En vue réalisation démo jouable pour jeu action/stratégie (S-F), rech. : infographistes 2D/3D connaissant 3DStudio Max (ou autres) ; programmeurs/assembleurs pour programmer et faire tourner ladite démo. Contacter Frank : 01 30 30 47 36, ou Nicolas : 01 43 32 45 52. Annonce concernant passionnés et si possible personnes proches de Paris et de la région parisienne.

Dép. 93. Concepteur Internet donne cours de création pages web en HTML ou logiciels spécialisés + Photoshop, Win95 pour création graphique (65 F/h). Tél. Sylvain : 01 49 39 04 18 ap. 18 h.

## DIVERSES VENTES

Dép. 37. Vds console SEGA Megadrivell + 13 jeux et 2 manettes. 670 F. Tél. : 02 47 98 31 57.

Dép. 62. Vds Sup. Nin. + 2 man + 5 jeux + scope tout à 500 F. Tél. : 03 21 12 10 56 ap. 18 h 30.

Dép. 73. Vds Amiga500 + extension mem + écran + lecteur floppy 3.1/2 + centaine jeux + workbench + Deluxe Paint IV + souris + joystick + manuels d'utilisation : 1 500 F à déb.. Tél. : 04 79 64 10 26 (heures repas).

Dép. 75. Vds Néo Géo + 2 pads + 1mc + 8 jeux. Le tout en bon état avec boîtes d'origine : 1 800 F. Demander Edouard : 01 45 03 02 88 ap. 18 h 30.

Dép. 77. Vds Atari 1040ste + écran + imprimante + scanner + logiciels : 1 000 F. Robot Fischertechnick + Amstrad CPC 6128 pour le commander : 800 F. Lecteur iomega zip + 12 disquettes 1 200 F. Tél. Stéphane : 01 60 28 50 93.

Dép. 77. Vds PlayStation 2 manettes carte mémoire + jeux encore sous garantie. Prix 900 F. Tél. : 01 60 35 17 57.

Dép. 92. Vends P90 : 450 F, P100 : 550 F. Saturn + 2 pads + gun + jeux + adaptateur, le tout 1 000 F ou si vous voulez, séparément. Appeler Oussama au 01 40 85 96 03 ap. 18 h.

Dép. 93. Vds PlayStation Tristandart + 2 joypads + 1Mcard + RGB + 4 jeux + DVS : 1 450 F à déb. (console garantie 8 mois). Tél. : 01 42 43 84 86.

## ACHATS DIVERS

Dép. 54. Reherche ancien n° Joystick Hors-série Mac n°1 + son CD-Rom. Ch. aussi guide, solution, manuel ou codes pour jeu Flashback sur Mac. Tél. Frédéric Hilselberger : 03 83 74 59 27. Ou écrire : 43, rue Jeanne d'Arc, 54300 Lunéville.

## CONTACTS DIVERS

Dép. 33. Cherche désespérément soluce Space Quest 6. Merci d'avance. Sabrier Jean-Philippe, 9 chemin du petit Bordeaux, 33610 Canejan.

## JOBS

Dép. 75. Dans le cadre de son développement, Microfolie's, éditeur de logiciels grand public recrute commerciaux de terrain, basés région. Rémunération motivante. Fixe + primes + véhicule. Adressez CV + lettre + photo + prétentions à : Microfolie's Distribution, Recrutement commerciaux, 16-24 rue Cabanis, 2 villa de Lourcine, 75014 Paris.

Dép. 75. Leader mondial du CD-Rom de loisirs recherche (anglais exigé) :

Dép. 78. Chef de produit Europe senior jeux, référence BMJEMKT,

. Chef de produit Europe senior jeux on-line, référence BMOLEMKT,

. Chef de produit junior export jeux, référence BMJEMKT,

. Assistant(e) marketing Europe jeux, référence ASMKT,

. Responsable PAO jeux, référence REJMKT.

Envoyer CV, photo et lettre de motivation à : Laura Barbier (lbarbier@club-internet.fr), CUC Software International, Parc tertiaire de Meudon, 5 rue Jeanne Braconnier, Immeuble Le Galilée, 92366 Meudon-La-Forêt Cedex. (Ne pas oublier d'indiquer sur l'enveloppe la référence correspondant au poste à pourvoir.)

Dép. 59. Recherche graphistes, musiciens, scénaristes pour compléter équipe pour projet jeu vidéo. Expérience souhaitée. Contacter François au 03 20 42 25 14 ou e-mail : smi-soft@nordnet.fr.

Dép. 75. Infographiste-animateur 2D avec expérience CD-Rom cherche emploi. Connais Photoshop Painter Animator Deluxe Paint Corel. Tél. : 01 53 70 90 96.

## YEP ! BON POUR UNE PA GRATOS, MERCI JOYSTICK !

Seules les annonces rédigées sur le bon de commande original de ce numéro seront publiées. Ce bon à découper est valable pour le prochain numéro.
Les annonces de nos lecteurs abonnés seront prioritaires (joindre l'étiquette d'expédition). **N'envoyez plus d'annonces concernant les logiciels.**
Faites-nous parvenir vos P.A. à : **Joystick, Petites Annonces, 6 bis rue Fournier, 92110 Clichy.**

Votre département (à remplir obligatoirement) ☐☐ RUBRIQUE : ☐ ACHATS ☐ VENTES ☐ CONTACTS ☐ JOBS

**JOYSTICK 89** STANDARD : ☐ PC ☐ AUTRES


DEMENTIA™
"Une aventure ubuesque !" Joystick n°87
Gagnez des lots et des jeux de folie !
1 Maxi Kit 64 24X
Offert par Guillemot International
Kit 64 24X
MAXi
Carte sonore MAXI SOUND 64
+ Lecteur de CD-Rom 24X + Paires
d'enceintes MAXI Blooster 40 + 1 jeu
2 Maxi Sound 64
Dynamic 3D
Offertes par Guillemot International
Sound 64 DYNAMIC 3D
Carte sonore révolutionnaire
nouvelle génération
25 jeux Dementia
et de nombreux lots
(Jeux Telstar, Tee-shirts...)
DEMENTIA
UNE AVENTURE "EXTRA-ORDINAIRE" !
VERSION FRANÇAISE INTÉGRALE
TELSTAR
élu MEGASTAR par joystick
Gi GUILLEMOT INTERNATIONAL
TELSTAR
MAKH SHEVET
Ubi Soft
Tous les détails sur le
3615 JOYSTICK
1,29 F/MN
"Dementia" est une marque déposée de Telstar Electronic Studios.
© 1997 Telstar Electronic Studios. Tous droits réservés. © 1997 Makh Shevet. Tous droits réservés.
Toutes les autres marques citées sont la propriété de leurs sociétés respectives.
3615 JOYSTICK, DES SOLUTIONS COMPLÈTES DE JEUX ET DES ASTUCES INÉDITES 24H/24


CD-ROM PC
Compatible Windows® 95
DREADNAUGHT CNV-301
©1997 INFOGRAMES MULTIMEDIA ©1997 PARTICLE SYSTEMS
I-WAR
entrez dans la légende
ocean
PARTICLE SYSTEMS
PC JEUX : 94%
JEU DU MOIS PC JEUX
JOYSTICK : 86%
MEGASTAR joystick
GEN4 : ★★★★★
HIT
PC TEAM : 93%
PC MAG LOISIRS : 18/20